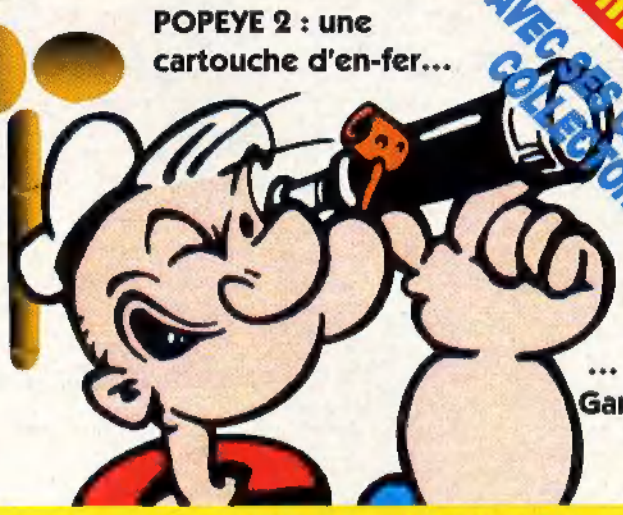


# BANZAI



POPEYE 2 : une cartouche d'en-fer...

... pour ta Game Boy !

## DESERT STRIKE :

La guerre du Golfe chez toi !

+ 8 CARTES COLLECTORS

**NOUVEAU :**  
 LA RUBRIQUE ARCADES  
 SUPER NINTENDO



SPINDIZZY WORLDS



TIP OFF

**BEST OF THE BEST :**  
 LE KICK BOXING...



... PLUS VRAI QUE NATURE !

CAPCOM VOUS PRÉSENTE LE MONDE MAGIQUE DE MICKEY



**SENSASS !**  
 UN FLIPPER À GAGNER



**CASTLEVANIA 3 : LA NES FAIT ENCORE DE LA RÉSISTANCE !**

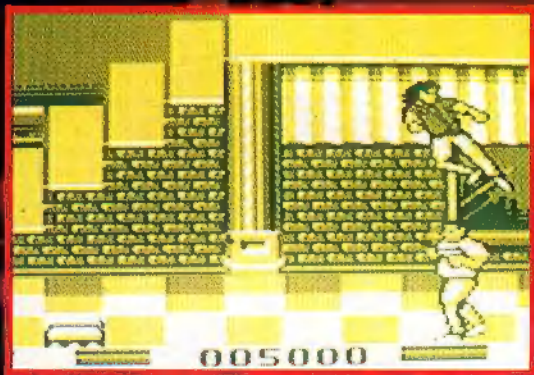
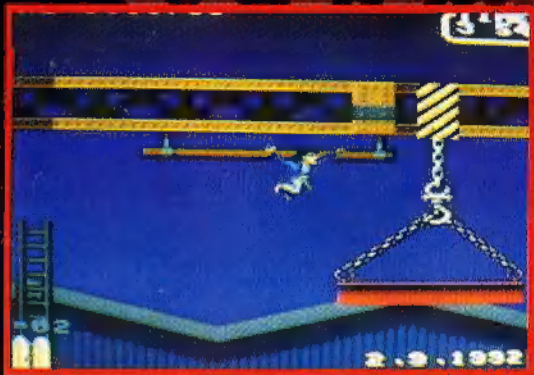


M 4485 - 10 - 15.00 F

Suisse : 4 FS  
 Belgique : 110 FB  
 Canada : 3,50 \$  
 Portugal : 450 escudos  
 Guadeloupe/Guyane/  
 Martinique/Réunion : 22,50 FF



# L'ARME



**Nintendo**

ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAME BOY



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:

- \* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
- \* Un Minitel 3615 OCEANSOFT





# FATALE

**LE DUO DE CHOC EST DE  
RETOUR SUR VOS** **Nintendo®**

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels. Grâce à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:

- \* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
- \* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"

Ils forment l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.

Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir.

Plusieurs missions vous sont proposées:

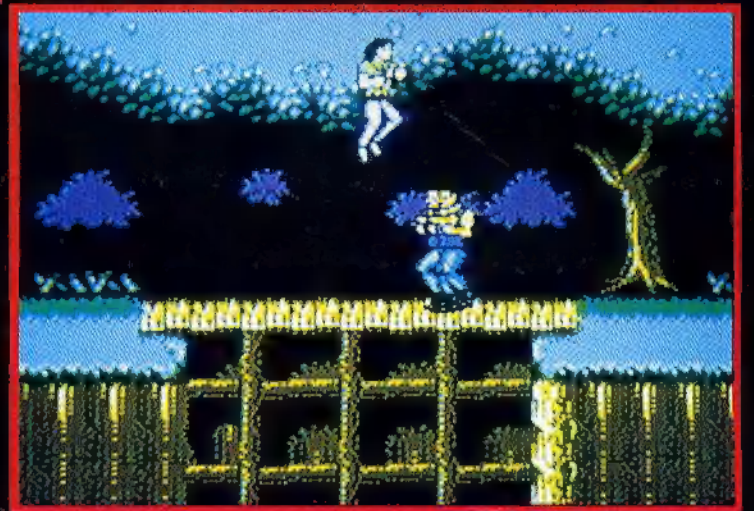
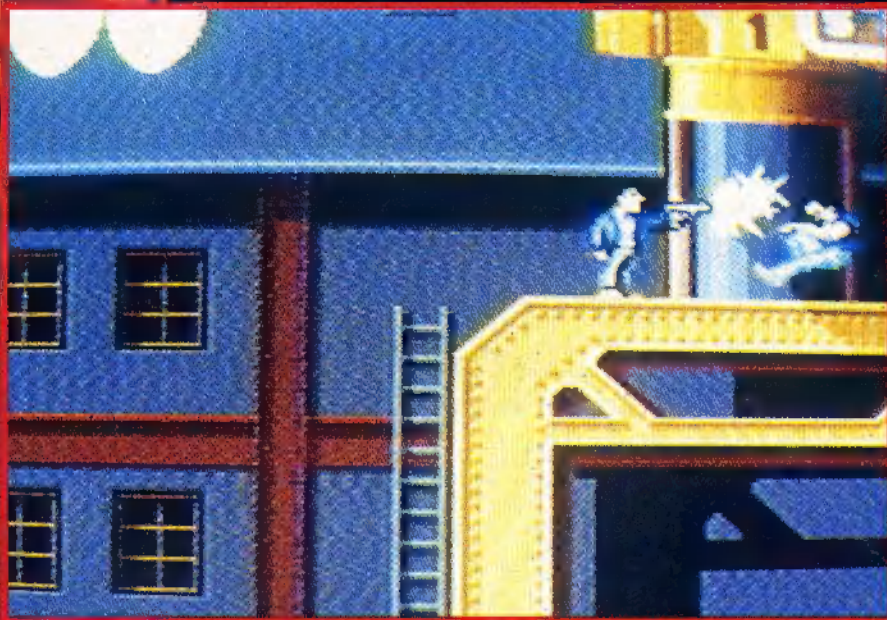
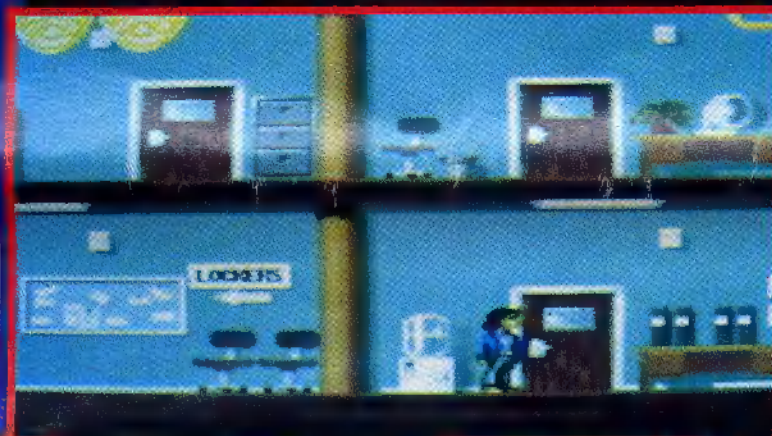
Vous devez démanteler des réseaux de trafiquants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des trafiquants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnappée.

Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.

Vous pouvez jouer soit avec le Sergent Murtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

**LES CRIMINELS !**

LETHAL WEAPON, LETHAL WEAPON 2, and LETHAL WEAPON 3 names, characters and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. TM & © 1992 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved.



# Ocean®

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73

T'ES PRIS AU JEU







# ROCK AROUND THE GLOBE

En avril, ne te découvre pas d'un fil ! Et en mars, les sorties sont éparées. Des dictions qui préparent à nouveau l'extrême bon sens de nos jeux. Les gelées tardives de l'hiver ont véritablement paralysé les éditeurs de tous poils, vu la pauvreté de l'actu du mois ! Quelques giclées de sévère printanière devraient rapidement regonfler leurs veines ! On se console (excellent gag !) tout de même avec Spindizzy et Magical Quest sur Super Nintendo. Et puis surtout avec la sortie du second jeu utilisant le Superscope. On se joypad aussi (super gag !) avec le concours doté d'un vrai flipper de vrai véritable, avec les pieds, le tit, le monneyeur et tout et tout. Les goulus peuvent se précipiter sur Super Sonic et Génération 4, pour gagner d'autres flippers, d'un modèle différent et compléter leur collection de super cartes collectors de l'univers fantastique des Jeux vidéo. On se cartouche enfin (sublissime gag !) avec l'apparition d'une rubrique... ARCADE ! Avec toute l'actualité et les previews des jeux... d'arcade, page 8 ! Ça bouge chez Nintendo : la firme nipponne, la friponne, prend en charge la distribution de ses consoles et de ses jeux. Un intermédiaire en moins, serait-on tenter de penser. Alors ? Des prix qui auraient de bonnes chances de baisser ?? Hein ! dis ! Hein ? Faut voir ! Nouveautés attendues en cascade dans le prochain numéro, sans oublier un coup de projecteur sur un nouveau venu en France, Acclaim, qui annonce d'entrée son intention de ne pas jouer les seconds rôles. Dont acte et bienvenue au club ! Dernière minute ! Fans de l'occase, envoyez-nous vos petites annonces, achats, ventes, clubs, recherches diverses et échanges de tous ordres sur papier libre. La rubrique PA commence le mois prochain ! PA BZZ - 19 rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris. **BB Banzai**

Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzai opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandai, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

## SOMMAIRE

### N°9 - AVRIL 93

**4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE**

**8 SOUS LES ARCADES**

**10 LES TESTS**     
*The Magical Quest (SNIN), Best of The Best (SNIN), BattleClash (SNIN), Spindizzy Worlds (SNIN), Desert Strike (SNIN), Castlevania 3 (NES), Tip Off (Game Boy), Castlevania 2 (Game Boy), Popeye 2 (Game Boy),*

**26 TRUCS ET ASTUCES**  
 Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui te permettront de progresser dans tes jeux favoris et t'épater tes copains. La rubrique la plus "courue" du magazine.

**28 COURRIER**

**29 COMING NEXT**  
**DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES**

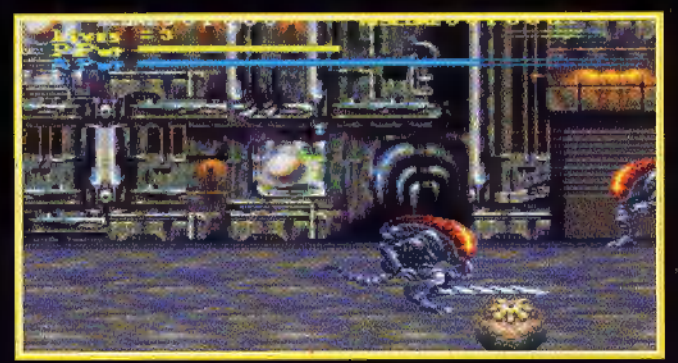
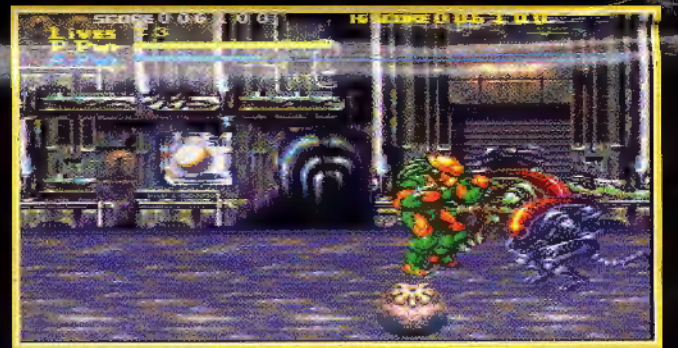
**JEUX ANNONCÉS**  
*The Magical Quest (SNIN) : mars*  
*Best of The Best (SNIN) : avril*  
*Desert Strike (SNIN) : avril*

**JEUX ATTENDUS**  
*Addams 2 (SNIN)*  
*Jimmy Connors (SNIN)*  
*Super Swiv (SNIN)*  
*BC Kid (Game Boy)*  
*Super Hunchback (Game Boy)*

## ALIEN VS PREDATOR

Alien versus Predator est un beat'em-up d'Activision qui réunit tout simplement deux des plus grands monstres du cinéma : celui qui a tenu le rôle de Bème passager dans un vaisseau dérivant en plein espace intersidéral et un autre qui a joué les chasseurs d'humains. Dans cette cartouche, ces 2 bêtes, qui au passage, ont tout de même gagné quelques bribes d'intelligence depuis leur apparition cinématographique, s'affrontent dans un combat à mort afin que l'une des deux espèces survive au massacre qui va avoir lieu dans l'une des plus grandes villes du monde. Arbitrairement, tu ne pourras manier que le personnage de l'Alien au milieu de longs et nombreux niveaux gorgés des sbires du Predator.

Des coups par dizaines, plusieurs bonus, et quelques idées intéressantes comme la possibilité de rendre invisible notre Alien rendent ce jeu des plus intéressants... Un bon beat'em-up en perspective qui pour une fois ne met pas à l'épreuve de beaux et grands bonhommes (ou bien jeunes filles) mais tout simplement deux des plus hideux personnages du cinéma.



## RADIO TOUR EIFFEL

Sur les 95,2 de la bande FM, se déroule toutes les semaines (le mercredi de 12h00 à 12h30) une émission consacrée aux jeux vidéo dénommée "Console nous" ! Banzai te propose un rendez-vous tous les mois (le prochain est fixé au 24 mars) avec Remi Castillo et Guy Courtheoux, les deux animateurs de l'émission et Frank Ladoire, responsable de Banzai. Seront abordés, dans le désordre, tous les sujets concernant les jeux vidéo. News, previews, tests, coups de cœur, bidouilles, bref, de l'info, de la vraie en direct live ! A bientôt sur les ondes !



BANZZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - Infographie vidéo : Godefroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - Dessinateur : Rémy Gross - Dessinateur BD : Mr NO - SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Thierry Pierre - PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Harmel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillot - Assistante Direction Commerciale : Stéphanie Rimpler - Assistante de Publicité : Katia Rouxel - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - Tarif abonnement France : 6 numéros / 115 francs - PROMOTION : Responsable : Véronique Gardy - TÉLÉMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - COMPTABILITÉ : Chef Comptable : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Janick Brohan - DIRECTION ÉDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Banzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 1<sup>er</sup> trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédit photo et Copyright : Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd - Couverture : visuel extrait du jeu Desert Strike © Electronic Arts - visuel extrait du jeu The Magical Quest © Capcom - visuel extrait du jeu Best of The Best © Loriciel - visuel extrait du jeu Popeye 2 © Activision - visuel extrait du jeu Castlevania 3 © Falcom.





# LE SIMULATEUR DE VOL LE PLUS REALISTE DU MONDE !

**Nintendo®**



Bouchez votre ceinture dans le cockpit du F-15 Strike Eagle, le plus fantastique des jets américains, et remplissez les missions les plus dangereuses à travers le Golfe Persique !...

Votre but est de détruire les usines d'armes chimiques et de lancer des assauts contre l'ennemi. Une multitude d'aventures palpitantes, toutes en graphismes en trois dimensions, une maniabilité exceptionnelle... en un mot : un jeu passionnant !



# F-15 STRIKE EAGLE

DISPONIBLE SUR NES ET BIENTOT SUR GAMEBOY

**GAME BOY**



NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.





## WORLD CLASS RUGBY

Les jeux de sport commencent à être légion sur Super Nintendo. Mais sorti du football ou du tennis, peu de variété ! Une compagnie japonaise est visiblement arrivée aux mêmes conclusions et a décidé de se lancer dans une discipline encore vierge de toutes réalisations, le Rugby ! Si le pari pouvait paraître ambitieux (qu'est



ce que les japonais connaissent aux règles du rugby ?), force est de constater que le résultat est tout à fait satisfaisant, pour ne pas dire plus. La vision du terrain est similaire à Super Formation Soccer, c'est à dire dans le sens de la longueur du terrain, et la caméra suit les actions des joueurs, zoomant d'une ligne d'essai à l'autre. Au niveau des options, la cartouche est très complète proposant un choix d'équipe impressionnant et des dizaines de paramètres pour gérer la longueur des matchs, les joueurs, les conditions climatiques... Autre aspect intéressant, lors de chaque sortie en touche, le programme propose au joueur plusieurs

possibilités d'attaque ou de défense (c'est selon !). La maniabilité du jeu n'est pas en reste avec toutes les actions du rugby parfaitement gérées : passe, mêlée, "maui", chandelle, "rafu", percussion... tout y est ! Sur le plan technique, c'est également excellent avec des graphismes précis, une animation parfaite et des bruitages à la hauteur. Au final, le jeu atteint un réalisme encore inégalé. Alors, si tu es un fan de rugby, si tu ne rates pas un seul match du tournoi des "cinq nations", tu n'as plus qu'à patienter jusqu'à la sortie du jeu, prévu pour le mois de mai.

POURTE DE VERSAILLES 29 AVRIL - 9 MAI 1993

A L O N  
I F I T

D E S

M

Les jeux vidéo:  
la Foire de Paris  
en fait tout un salon.

L L E S T

SALON DES  
**JEUX VIDEO**  
ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES



FOIRE  
DE  
PARIS

SALON DES  
**JEUX VIDEO**  
ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

La Foire de Paris, tu connais ? Si ce n'est pas le cas, apprend qu'il s'agit du plus important salon français tout domaines confondus regroupant 3500 exposants (près d'un million de visiteurs en 92). L'année dernière se tenait pour la première fois, un salon réservé aux jeux vidéo, réunissant tous les intervenants du marché.

**Le succès fut au rendez-vous !**  
Cette année, re-belote, avec le salon des Jeux Vidéo et des nouvelles technologies, qui se déroulera du 29 avril au 9 mai. Encore une fois, tous les plus grands seront présents et tu pourras découvrir en avant-première tous les jeux de la rentrée. Ne rate surtout pas le stand de Pressimage (Supersonic, Banzzai, Génération 4) sur lequel tu pourras t'éclater avec les meilleurs jeux d'arcade du moment ! Plus de détails le mois prochain.

SALON DES  
**JEUX VIDEO**  
ET DES NOUVELLES TECHNOLOGIES

**JOUER C'EST BIEN,  
GAGNER C'EST  
MIEUX.  
POUR CONNAÎTRE  
TOUS LES  
TRUCS & ASTUCES  
AVANT TES COPAINS  
ESSAYE LE  
3615 KONSOL**



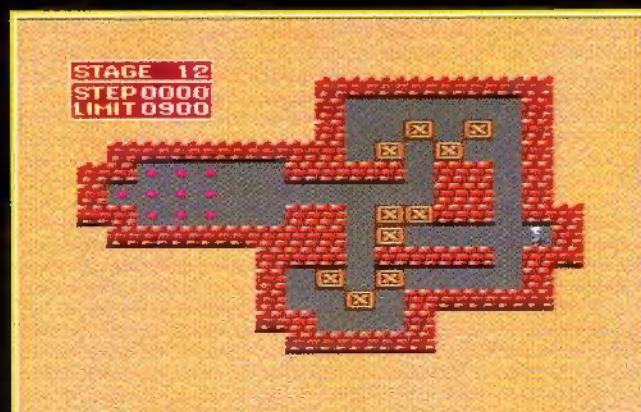
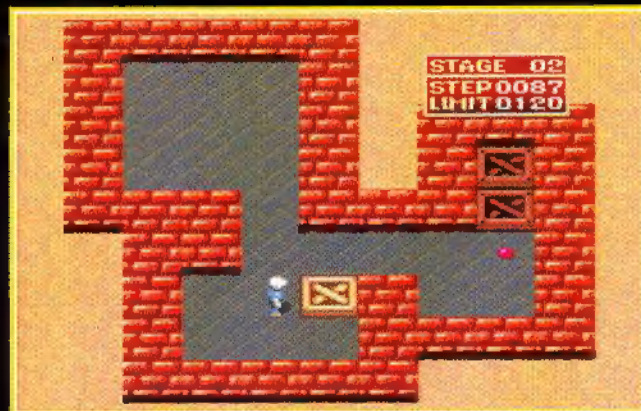
## POPULOUS 2

Populous (tout court!) avait fait un malheur lors de sa sortie sur micro, ce qui lui valu une adaptation vite faite bien faite sur console et notamment la Super Nintendo. et, comme manifestement, jouer les dieux, ça plaît à nos chères têtes blondes, les programmeurs d'Imaginer ont décidé de nous concocter une suite. Autant te prévenir tout de suite, il n'y a pas vraiment de grands bouleversements, la vision du jeu se déroulant toujours de trois quart (en 3D isométrique, quoi!) et les graphismes comme les bruitages (légèrement retravaillés) ressemblant fortement au premier du nom. En revanche, après quelques minutes de jeu, des



différences réellement perceptibles apparaissent dans le jeu. Premièrement, les pouvoirs sont plus nombreux (certains sont terrifiants) et l'interactivité de ces derniers avec l'édécors est très poussée. Par exemple, le déclenchement d'un forêt aura des conséquences plus ou moins importantes suivant la nature du terrain. En forêt, les flammes se propageront comme une traînée de poudre. De même, un cyclone prenant naissance en pleine mer provoquera des dégâts sur les côtes en se transformant en raz de marée, etc. Autre nouveauté, le joueur a la possibilité de se spécialiser dans l'un des quatre éléments (eau, air, feu et terre) pour ensuite bénéficier de pouvoirs nouveaux en rapport avec leurs origines. Le jeu contre l'ordinateur est également différent : il existe plusieurs divinités, possédant chacune, des pouvoirs distincts et une relative intelligence. Enfin et pour être complet, le jeu propose plusieurs types d'humain (gag!), le joueur ayant la possibilité de créer de véritables super-héros. Alors, si jouer les créateurs te "bote" toujours autant, tu n'as plus qu'à attendre la distribution de Populous en France, ce qui ne saurait tarder.

## BOXXLE

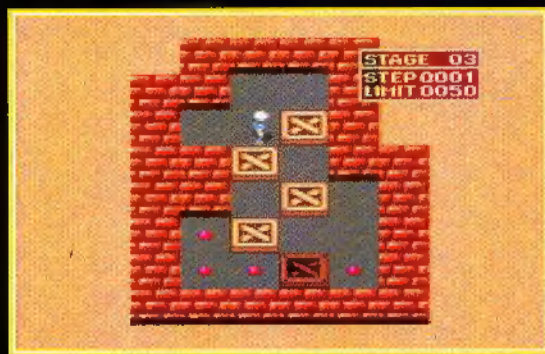


## BATMAN RETURNS

Une des toutes dernières productions de Konami se nomme Batman Returns. Retiens bien ce nom! Adaptation du célèbre film, le jeu reprend à peu près le scénario de ce dernier avec, bien sûr, the Konami Touch. Histoire de te mettre au parfum, apprend que plusieurs types de jeu se bousculent sur cette cartouche, qui si elle sort en France (à mon avis, c'est pour bientôt), risque de faire un malheur. Certaines phases de jeu se déroulent à la manière de Final Fight (Konami serait bête de ne pas reprendre les bonnes recettes) : le scrolling est horizontal et Batman (que tu diriges, bien sûr) peut aussi se déplacer en profondeur à l'écran. Les coups disponibles sont très nombreux et tu peux même te protéger comme dans Street Fighter. La qualité des graphismes est indéniable et la taille des sprites et pour le moins... surprenante de grandeur! Les autres parties se dérouleront comme la cartouche Batman sur Megadrive, c'est à dire que l'action se déroule sur un seul plan et le jeu devient s'orienter plus plateformes que baston.



Félicitons donc Konami pour la qualité de la réalisation technique et des graphismes car il faut dire qu'un boulot considérable a été réalisé. Félicitons aussi la diversité des niveaux qui nous procurera des heures intenses d'éclate totale! Reste à savoir, et là se pose la grande question, quand ce titre sera disponible dans notre beau pays? Car une fois de plus, il va falloir attendre que les petits japonais et les petits américains soient servis avant d'apercevoir l'ombre de la cape du célèbre homme chauve-souris. En tout cas, voici un des titres que j'attendrais avec le plus d'impatience avec le magnifique et sublissime Valken (ou Cybernator) toujours de chez Konami. Toujours les mêmes qui nous font attendre!



Peu connu sur le marché des consoles, l'éditeur Pack in Vidéo décide de sortir sur la 16-bits de Nintendo un jeu de réflexion très sympa, déjà connu des possesseurs de Game Gear, et qui ressemble un peu à un jeu sorti sur Nes il y a quelques temps, Adventure of Lolo 1 et 2. Le but du jeu est d'une simplicité monstrueuse : il s'agit de faire disparaître des caisses en les amenant sur les petits points roses que tu peux voir sur les photos. Toutefois, le jeu n'est pas si facile que l'on pourrait le penser : il faut déjà ne pas placer les caisses dans des encroissements où il serait ensuite impossible de les bouger. Deuxième difficulté, le petit bonhomme qui déplace ces caisses dispose d'un nombre limité de déplacement (un nombre de pas pour être précis) pour réussir le niveau, ce qui rend le jeu encore plus ardu. Au cours de la progression du joueur, les tableaux s'avèrent de plus en plus longs, contenant de plus en plus de caisses... enfin bref, de quoi mettre tes petites cellules grises à l'épreuve. Au final, voici un jeu très attrayant, sans grandes prétentions mais qui risque de faire le bonheur de tous les passionnés de Lemmings ou de Push Over par exemple.



**TOI, LECTEUR DE BANZZAI  
CETTE PUBLICITÉ N'EST PAS POUR TOI!  
PROFESSIONNELS CONTACTEZ NOUS!**



**CONSOLES - JEUX - ACCESSOIRES**

Tél : 45 69 48 01

Fax : 45 69 47 95



ARCADE



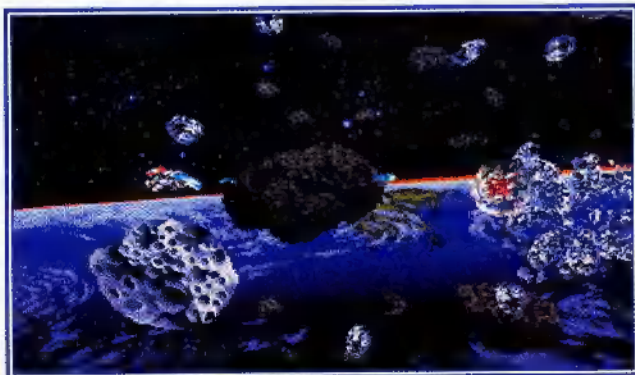
Des nouveautés tous les mois dans Banzai ! La preuve, cette nouvelle rubrique dédiée aux meilleurs jeux d'arcade du moment et aux plus impressionnantes cartes à venir (en arcade, on appelle un jeu une carte). On commence avec un "mini dossier" sur la société Capcom (eh oui !) avec la présentation de leur dernière production, Cadillacs et Dinosaurs. Présenté également, R-Type Leo, le dernier épisode de la série prévu pour la rentrée sur Super Famicom au Japon. Et pour le plaisir, on n'a pas résisté à la tentation de vous montrer des photos de la version arcade de Street Fighter 2. Rendez-vous le mois prochain pour des dizaines de nouveautés.

# SOUS LES ARCADES !

## SEIBU CUP

### R-TYPE LEO

Encore du grabuge chez Irem avec la suite de leur plus célèbre jeu, j'ai nommé R-Type. Dans cette troisième mouture, grosse nouveauté, deux joueurs vont pouvoir participer à ce shoot'em up qui demeure l'un des plus durs jeux existant en Arcade. Bien qu'il y ait peu de niveau, les difficultés rencontrées sont surprenantes, surtout les boss qui possèdent des tactiques d'attaques encore jamais vues dans un shoot ! Quant à la réalisation, rien à dire, les graphismes des décors et des divers sprites sont simplement superbes ! Bientôt sur Super Nintendo.



Nouveau venu dans le monde des simulations de football, la société Seibu essaie de succéder aux Tecmo et autres Taito. Ce jeu de foot est représenté de côté et le scrolling multidirectionnel est extrêmement rapide. Deux boutons sont disponibles pour jouer, un pour les tirs et l'autre pour les passes, les deux servant aussi à faire des reprises de volée. Les animations des joueurs sont très marrantes et tu pourras même faire des coups de pied sautés aux adversaires, non sanctionnés par l'arbitre, je le précise. Seibu Cup est un jeu amusant qui plaira à tous. Pas mal ! Annoncé sur Super Nintendo.



### STREET FIGHTER 2

Même si ce n'est plus exactement une nouveauté, nous te présentons tout de même ce bon vieux Street Fighter 2 qui est l'un des jeux mythique de l'arcade et qui a été adapté sur Super Nintendo avec un très grand succès. Malgré la présence de ses 2 petits "frères" signés bien évidemment Capcom, Street Fighter 2 et le tout nouveau Street Fighter 2 Hyper Fighting que je ne lâche plus depuis un bon mois, ce titre reste excellent et reste aussi une référence dans les salles d'arcades. Je rappelle qu'il est possible de choisir l'un des 8 personnages qui possèdent tous des coups extrêmement variés. Les plus variés que l'on est pût voir dans un jeu de combat. Tous les types d'attaques sont donc possibles en enchaînant diverses combinaisons. Les combats sont très prenants, et sauront mettre tes nerfs à rude épreuve.



Il faut donc jouer assez longtemps à ce titre pour le maîtriser parfaitement et pouvoir mettre une raclée à la console ou à un adversaire car il est évidemment possible de jouer à deux. C'est d'ailleurs dans cette configuration que le jeu prend sa réelle dimension. Je n'oublie pas de dire qu'hormis les coups "dit normaux", il



est possible de réaliser plusieurs coups spéciaux en combinant le paddle et les boutons de ta manette. Au final, Street Fighter 2 est un jeu excellentement fait, mille fois copié mais jamais égalé et qui devrait j'en suis certain, drainer encore de nombreux adeptes dans les salles d'arcades (qui n'a pas encore eu l'occasion d'en faire une petite partie ?).









**TEST**

# The Magical Quest

## Starring MICKEY MOUSE

**Devinette :** qui est né en 1928 aux Etats-Unis ? Qui a les oreilles les plus connues au monde (loin devant Monsieur Spock ! ). Qui s'est installé en France après avoir conquis les U.S.A., son pays d'origine mais aussi le Japon ? Qui portait toujours un short rouge et des chaussures jaunes à sa création ? Ben oui ! T'as deviné : c'est Mickey. Alors si t'aimes bien ce personnage de Walt Disney et si tu veux un super jeu, en route pour l'aventure.

Capcom, qui depuis bien longtemps s'est taillée une très grande renommée en arcade et sur Super Nintendo, continue à m'étonner. Tout le monde attend au tournant cet éditeur à chaque fois qu'il sort un jeu, et une nouvelle fois, Capcom ne rate pas son coup en sortant Mickey Mouse sur la 16-bits de Nintendo.

### Personnage mythique !

Comme tout le monde le sait, Mickey, né dans les studios de Walt Disney était apparu dans le monde des jeux vidéos sur Megadrive. On aurait pu croire qu'il y resterait définitivement mais c'est faux ! A la grande joie des possesseurs de Super Nintendo. Mickey vit de paisibles vacances en compagnie de ses amis, Pluto, Dingo, et Donald bien sûr. C'est ce moment que choisi Pat Hibulaire pour enlever Pluto. Tu te doutes bien que Mickey va évidemment voler à la



**Boss 2 :** Evite sa toile d'araignée, facile !

rescousse de son fidèle ami...

### L'aventure commence !

Il commence par traverser une forêt, qui grouille, comme tu l'imagines, de bêtes mystérieuses (et pas toujours bien belles). Ensuite, il enchaîne par la jungle, un monde de feu où tu bronzes même si t'es pas venu pour ça, des hauts plateaux, un monde de glace où il serait bon d'avoir un manteau de vison (que madame Brigitte Bardo me pardonne mais quand il fait froid...), et des châteaux aux salles très obscures. Dans tous ces niveaux, Mickey se doit d'être vigilant pour découvrir les très nombreux passages secrets, où, le plus souvent, il obtiendra des points de vie



**Boss 1 :** Il faut sauter sur sa tête ou bien lui envoyer des blocs jaunes.

**Boss 3 :** refroidis-le un peu avec ta lance à eau. Il sera tout de suite moins fier !

supplémentaires. Il pourra également trouver des portes cachées derrière lesquelles un marchand lui proposera, contre quelques piécettes d'or, des objets nécessaires à sa survie.



Mickey va essayer de geler de l'eau et de se construire des plates-formes pour découvrir qui se trouve plus haut.



Le personnage qui s'accroche à l'arbre est un petit boss qui revient plusieurs fois dans le jeu sous divers déguisements.

### Un régal pour les yeux !

Comme à son habitude, Capcom t'en met plein les yeux avec des graphismes... Faut les voir tellement qu'ils sont beaux ! D'ailleurs, regarde les photos, c'est fait

pour ! Bien évidemment, Mickey rencontre aussi des ennemis qui comme l'animation générale... sont parfaitement animés, des boss à la fin de chaque monde, sans oublier ce satané parasite,



Ne va pas croire que Mickey s'octroie quelques instants de détente. Il doit tout simplement s'accrocher avec son grappin à cette pierre pour franchir cet obstacle.

# "LE JARDIN ENCHANTE DE MICKEY"



Voici le début du premier niveau. On a réalisé cette "map" uniquement pour te montrer à quel point la réalisation graphique du jeu est exceptionnelle. Mais si tu veux en voir plus...



# MICKEY PARADE!



Avec cette tenue, il peut envoyer de l'énergie sur ses assaillants à distance. C'est tout de suite plus facile.



C'est tout simplement la tenue habituelle de Mickey. Elle a contribué à sa renommée!

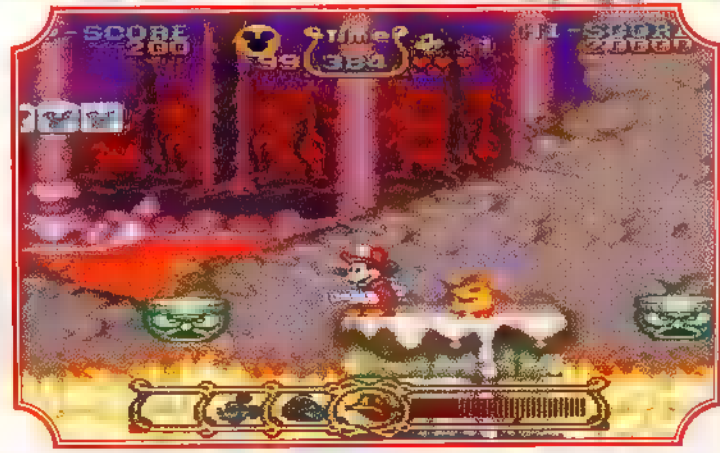
Et là, il peut s'accrocher aux différentes parois qu'il rencontre. Il est sportif, notre ami Mickey!



Grâce à ce costume de sapeur pompier, Mickey a la possibilité d'envoyer de l'eau pour refroidir ses ennemis ou éteindre un feu.



■ tombes de ■ tapis volant, ■ tomberas sur ■ pics instantanément. ■ à une légende facile!



■ essayer de ■ les plates-formes mouvantes tout en évitant les petites ■ des alentours.



■ deuxième niveau, ■ dois traverser un arbre ■ passant ■ l'intérieur ■ tronc et ■ te fauillant ■ sève.

un p'tit boss à l'allure de chauve-souris mutante, qui sous de nombreux déguisements reviendra plusieurs fois dans le jeu gêner la progression de Mickey. En parlant de déguisements, on

pourrait se croire à mardi gras (le jour du carnaval quoi!), les ennemis de Mickey ne sont pas les seuls à ■ utiliser: lui aussi, au fur et à ■ du jeu, aura la possibilité de se transformer. Ils lui

seront tous utiles: l'habit de magicien lui permettra d'envoyer de l'énergie à de longues distances, celui du pompier d'éteindre ■ feu, et celui de Robin des Bois de se hisser en certains endroits avec un grappin (il faut préciser pour les ■ sensibles que tous ces changements de costume se font derrière un rideau).

## Alors, nickel le jeu ?

Le seul défaut que j'ai pu trouver pour dire un peu de mal, histoire de, c'est qu'il est un peu trop simple. Enfin bon! Il suffit de ne pas jouer en mode facile et tout va bien! Mais je te le répète, c'est juste histoire de chercher la petite bête, ne pas écrire que ce jeu est magnifique... Quoi je l'ai dit? Mais non je l'ai pas dit que c'est géant comme jeu! Si? Bon ben d'accord alors... Et amuses toi bien!

David Taborda

**Capcom - 1 Joueur**  
Mickey marque son entrée de fort belle manière sur Super Nintendo. Une des meilleures productions ■ Capcom!

GRAPHISME	95%
ANIMATION	90%
SON	89%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	85%
<b>MOR</b>	<b>93%</b>



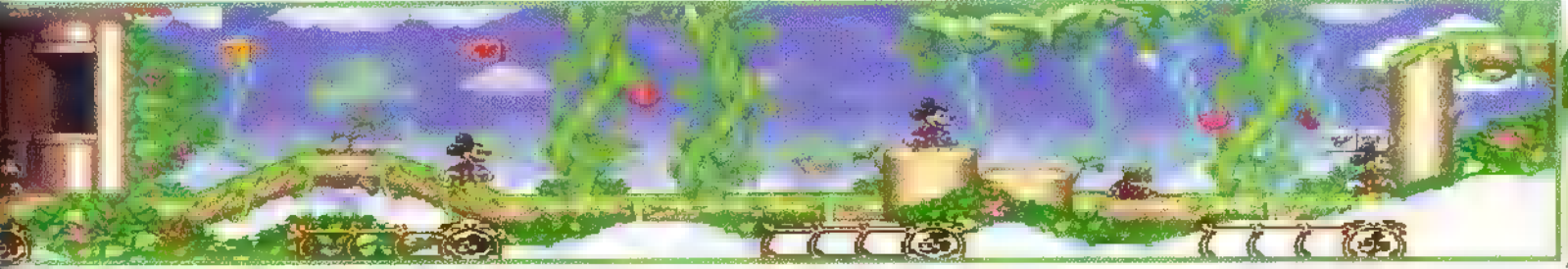
**Boss 4 :** essaye de t'accrocher à lui avec ton grappin quand il zoom.



**Boss 5 :** attention à ne pas te faire coincer par cette masse imposante.



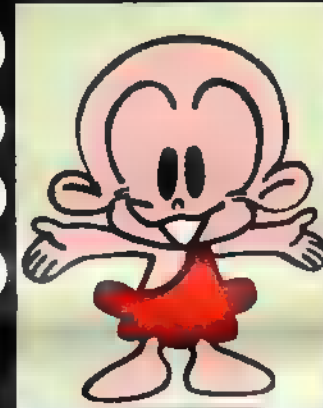
**Boss 6 :** évite ses tours de passe-passe



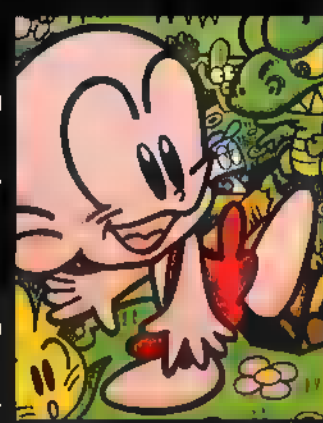
plus, tu devras traverser par tes propres moyens les autres niveaux de ce jeux qui sont eux aussi splendides, tu peux nous croire!



... BC KID EST UN HÉROS UN PEU PARTICULIER ...



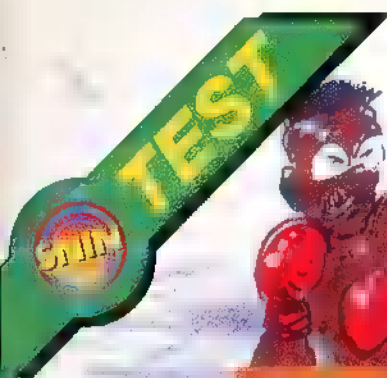
... C'EST UN HÉROS PRÉHISTORIQUE ...



... IL ADORE FILER DES COUPS DE BOULE À TOUTES LES "BÉBÊTES", QU'IL RENCONTRE !

BIENTOT SUR VOS CONSOLES GAMEBITY





# BEST OF THE BEST

## CHAMPIONSHIP Karate

J'ai toujours rêvé de devenir un champion de Kick Boxing... Comme j'avais pas de quoi me payer le voyage en Orient pour apprendre, je me suis allongé sur mon lit pour méditer et j'ai trouvé la solution ! Sans quitter la position du Lotus et avec mes Super Nintendo dans les mains, je suis enfin devenu maître dans l'art du low kick, du high kick et autres coups bizarres que je ne cessais de découvrir avec Best Of The Best !

Après Street Fighter 2, soyons honnêtes, il est impossible de faire un jeu de combat alliant tant de qualités à la fois.

Oui... Mais pourtant, Best Of The Best (appelons-le BOB) se révèle amusant à jouer et d'un niveau de réalisation plus que satisfaisant. Mais revenons plutôt en arrière... Il y

a quelques temps, sortait sur micro un jeu de combat se nommant Panza Kick Boxing. Comme son nom l'indique, ce jeu est une simulation de Kick Boxing (entre le Full Contact et la boxe française) sponsorisé par un champion de l'époque : André Panza. L'animation atteint la perfection puisque les mouvements ont été recréés à partir de vidéos du fameux Panza.

Oui... Enfin bref, ce qui nous intéresse pour le moment c'est BOB, la version Super Nintendo de Panza. Le jeu se révèle identique, avec cependant plus de maniabilité. Le combat se passe sur un ring et les deux adversaires peuvent se déplacer de droite à gauche. Ils peuvent aussi user de l'un de leurs 13 coups disponibles à partir du



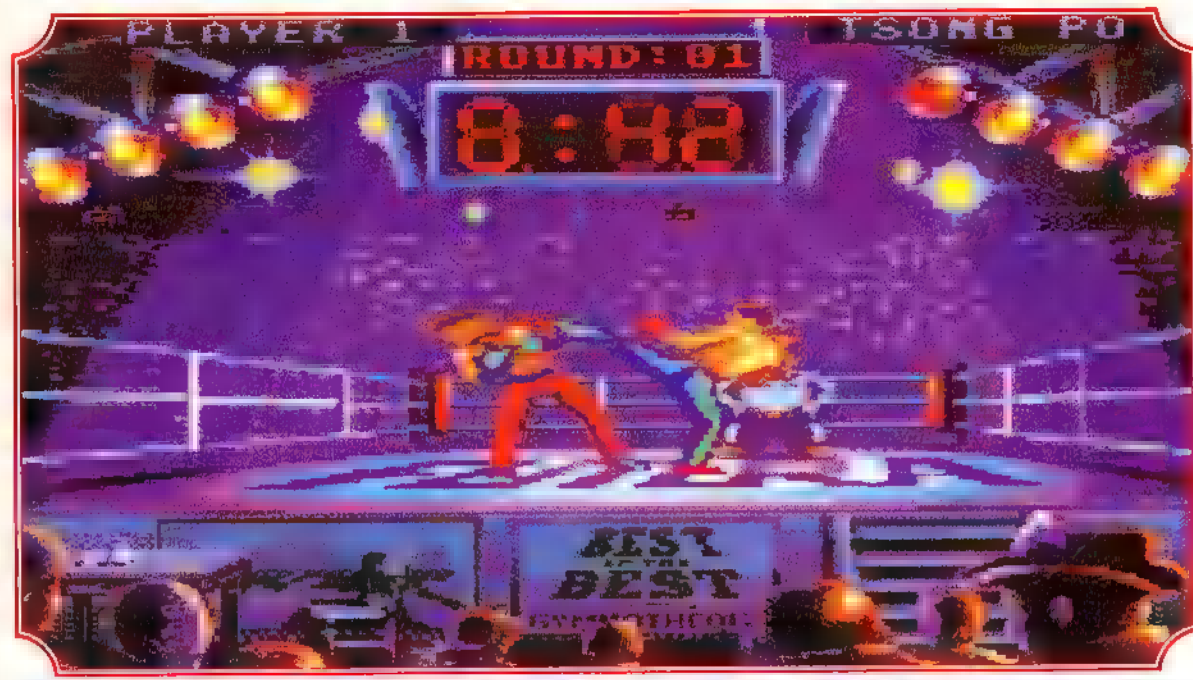
Dans le Kumite, les coups seront permis et pour que ça fasse mal, les combattants n'ont pas de gants !



Attention, un petit coup de pied à la Vandamme genre grand écart. Shpoum, dans la tête à toi !

paddle et du bouton B. Et pour encore plus de réalisme, ils pourront aussi se protéger en mettant le "pad" vers le bas : l'animation de l'esquive dépendra du coup porté par l'adversaire. Les 13 coups, tu

peux les choisir parmi plus d'une cinquantaine via un menu d'options. Le choix est énorme et tu ne risques pas de t'ennuyer, de plus les animations sont superbes ! Tu peux bien sûr jouer à deux dans



Schbiang ! En tous cas, les animations ont été réalisées de façon à ce qu'on ait autant mal que le gars sur l'écran. Mis à part ça, n'oublie pas que tu peux limiter le nombre de "rounds", ça peut servir !

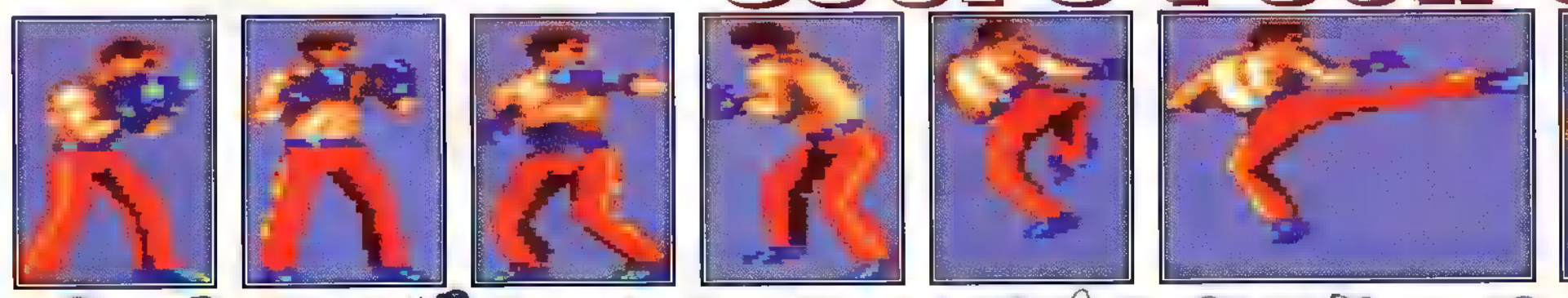


Entraînement ! Dans cette phase, cogne sur un "sparring-partner" pour te défouler !



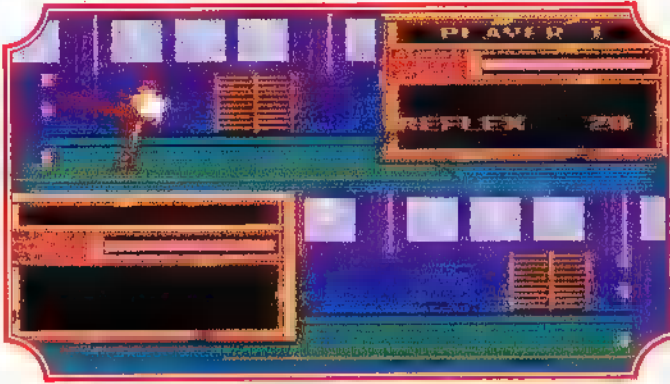
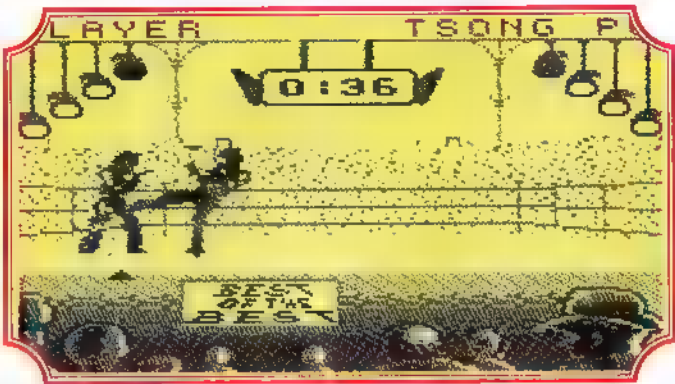
Parmi les options, la plus intéressante est de choisir sa panoplie de coups parmi la cinquantaine proposées.

# 13 COUPS POUR O





# "VERSION NES & GAME BOY"



Les versions NES et Game Boy sont identiques à la version Super Nintendo. Bien sûr, on a pas autant de couleurs (surtout sur Game Boy !) et les bruitages sont moins bons. Mais l'animation est toujours aussi fluide et la martiale est parfaite. Et les coups sont toujours aussi nombreux !

un match dont tu détermenes le nombre de rounds. L'énergie est représentée par des lampes qui s'éteindront selon les dommages reçus. Tu pourras aussi participer à un tournoi qui t'opposera à un paquet d'adversaires de forces croissantes. Pour augmenter ta force, tu peux aller suer un peu à la salle d'entraînement, ce qui te permet au choix d'augmenter ta résistance (contre un "sparring-partner"), ta force (contre un sac de sable) et tes réflexes (sur des cibles qui sortent aléatoirement d'un mur). Un petit conseil, rends-toi à la salle le plus souvent possible si tu veux devenir un maître des arts martiaux. C'est en forgeant que l'on devient formidable, non ?

## Un petit combat de rue ?

De temps en temps, durant le championnat, on te propose de faire un tour "Kumate". C'est un



Ahhh.... Le Kumate... ne peur d'y participer ça fera très mal. Mais bon, n'es aussi douillet que ça, beauté des coups risque donner envie de battre.

tournoi clandestin dans lequel tu n'auras pas de gants et où tous les coups sont permis. Le combat se déroule dans un décor inédit et l'arbitre sera, bien sûr, absent ! Voilà le tour est fait, ah

non, j'allais oublier la fameuse option "password" qui sauvegarde les caractéristiques de ton joueur et son niveau dans le championnat. Ah oui aussi, l'ambiance sonore qui te rappellera (sinon tu imagines !) les rings enfumés, et aussi les graphismes qui, bien que peu détaillés, sont précis et efficaces.

En bref, BOB est un jeu violent à souhait qui te fera passer de bons moments entre potes ! Maintenant je te laisse retourner à ton bol de riz, et après tes trois heures d'entraînement au tu auras le droit d'aller rejoindre ta pailasse pour une bonne nuit de repos ! Banzai !!

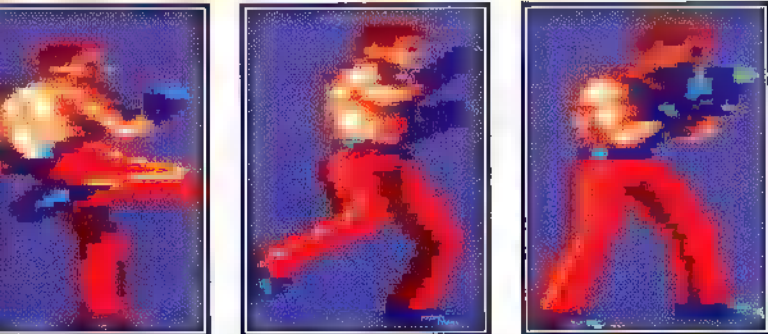
Lionel "Lee" Vilner

**SPONSOR**

Plus une simulation sportive qu'un jeu de baston, BOB Karaté est tout simplement un bon produit. Point !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	87%

# "COUPS"



Attention, tu vas assister en direct à un fameux coup de pied sauté retourné effectué par le non moins fameux A. Panza (enfin, c'est lui à l'origine, quel !). La décomposition est vraiment remarquable et on ne peut que s'incliner face au travail fourni par les graphistes pour réaliser les animations. Allez, hop ! de lire mon chapitre !



FELIX LE CHAT EST INQUIET : ON A KIDNAPPE SA FIANCÉE ...



... MAIS FELIX LE MAGICIEN A PLUG D'UN TOUR DANS SON SAC ...



DÉCIDÉ IL VOLE AU SECOURS DE KITTY !

BIENTOT SUR VOS CONSOLES GAMEBOY



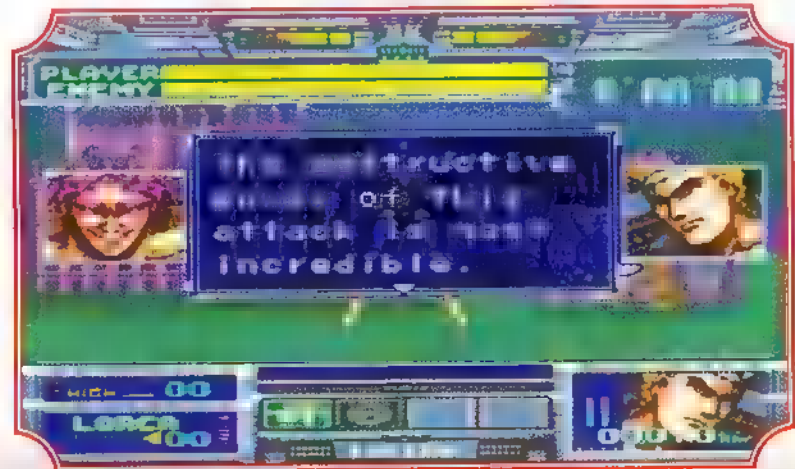


**J'ai failli attendre ! C'est ce que disait le roi Louis-machin à je sais plus qui !!! Moi je rends la même chose parce qu'il a eu le temps de sortir un nouveau jeu pour le Super Scope que j'avais fini par mettre au placard par manque de cartouche depuis sa sortie... Alors je suis bien content de le ressortir à pouvoir enfin bousiller du robot pas beau ! Et ça, je te jure que ça fait du bien !**

Donc, BattleClash est le 2ème jeu sorti permettant d'utiliser le périphérique magique de la Super Nintendo. Si tu ne te rappelles pas du Superscope, sache que cet engin de guerre permet de tirer sur l'écran via un bazooka infrarouge.

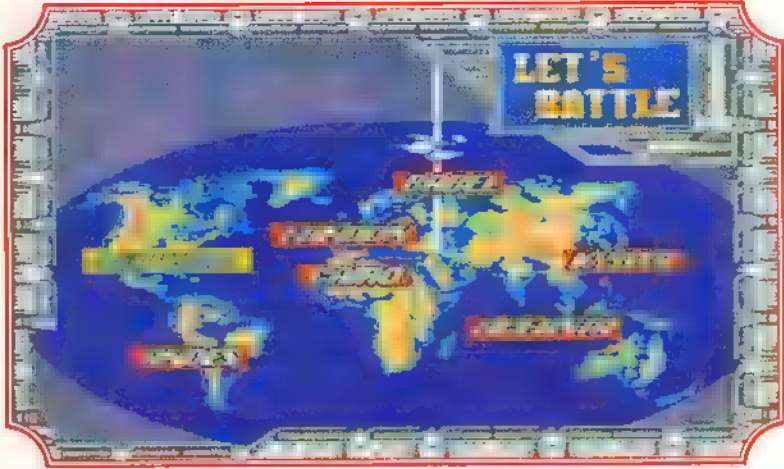
**Briefing !**

Pour la petite histoire, apprends que le 21ème siècle a vu naître des sortes de robots, les ST (rien à voir avec l'ordinateur). Ces robots sont pilotés par des humains et dirigent plusieurs parties du globe. Bien sûr, le dit globe a préalablement été ravagé par quelques catastrophes (naturelles ou pas) pour que le décor soit plus accueillant. Enfin bref, les pilotes des ST possèdent un grand pouvoir et s'amusent à se battre entre eux

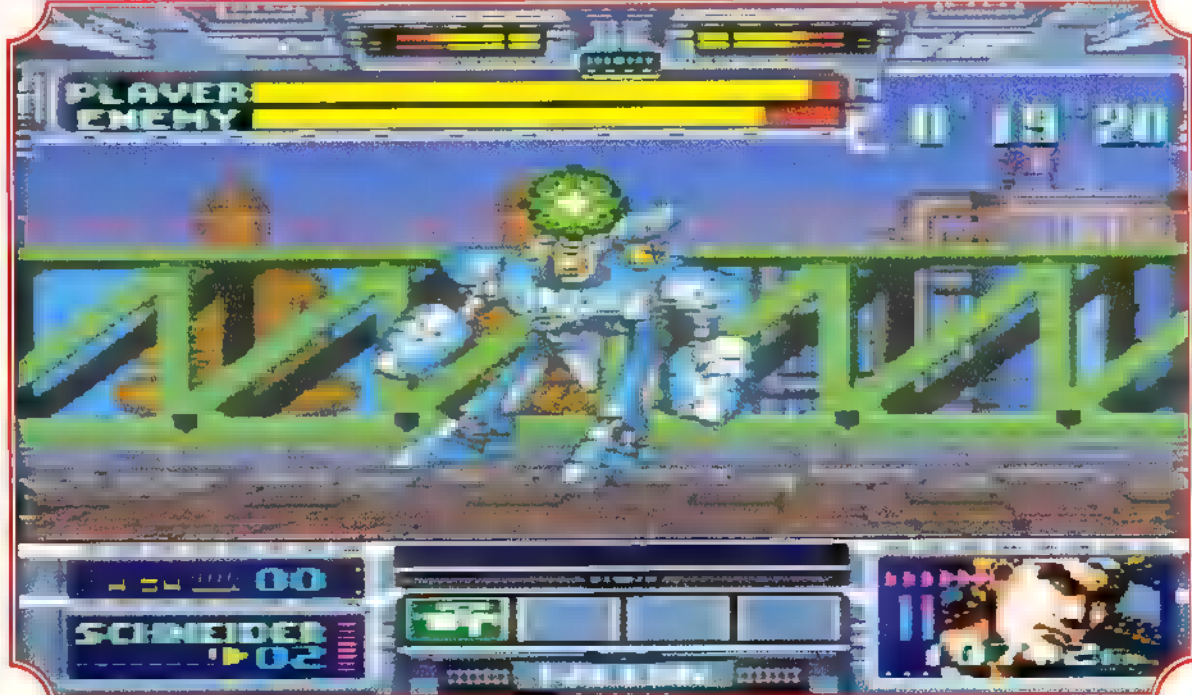


Après un combat, tu auras un petit dialogue avec l'ennemi. Une fois vaincu, il te donnera peut-être une arme, qui sera dans le fameux "Battle Game".

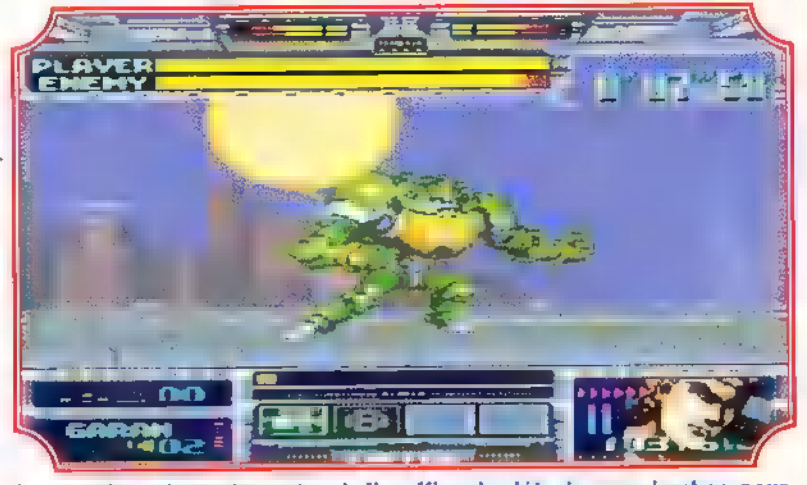
Tu l'as compris, tu vas être au commandement d'un de ces ST, mais ton but ne sera pas d'écraser ces nains de terriens (bien qu'il va le falloir) mais de zigouiller "Anubis", un big boss qui a fait bobo à ton papa. Durant le jeu, la seule action possible sera de viser et de tirer sur un seul adversaire à la fois. Mais attention, les ST (ainsi que leurs pilotes) ne se laisseront pas faire et ne céderont pas pour se déplacer tout en t'arrosant de pruneaux (et ceux là ne viennent pas d'Agén mais plutôt de l'armurerie du coin !). Ton seul espoir sera de découvrir leurs points faibles et de concentrer tes attaques afin de faire baisser leur barre d'énergie. Sache, de plus, que si tu attends un moment, ton ennemi se chargera et tu pourras balancer un gros tir dévastateur. En plus de ton canon, tu possèdes une bombe et d'autres armes que les vaincus te donneront peut-être. D'un adversaire à l'autre, l'action change guère mais les



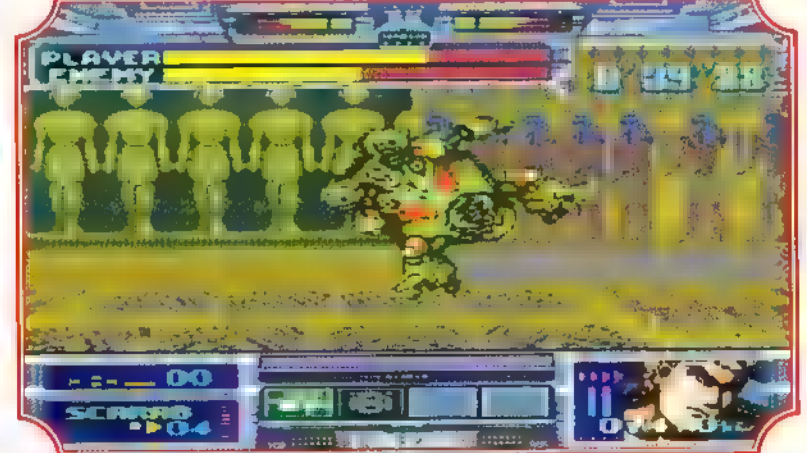
Voici une carte du monde qui te montrera, à la manière de Street Fighter, le prochain lieu de la bataille.



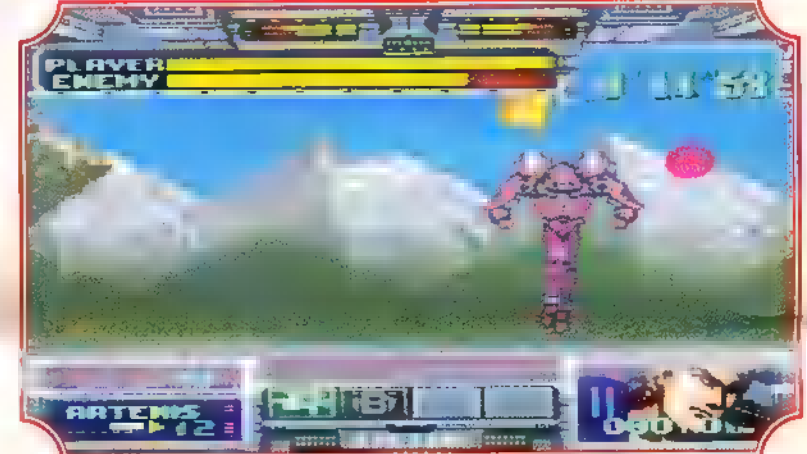
Et encore un adversaire ! Le jeu est une succession d'adversaires qui n'arrêtent pas de se succéder dans le but suprême de la destruction euhh...



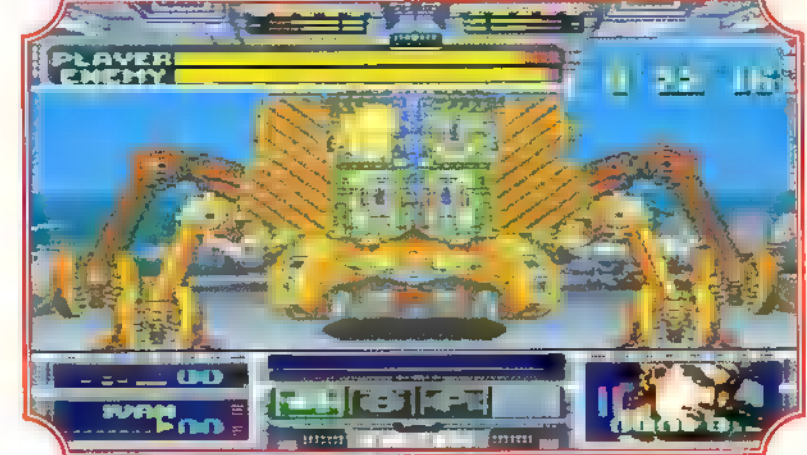
Le premier adversaire est nul. Il suffira de détruire ses jambes pour l'immobiliser définitivement.



Le deuxième adversaire possède une armure puissante, il te suffira de découvrir son point faible !



Alors que tous les combats se déroulent dans des scrollings horizontaux, celui-ci, hop ! en vertical ! Histoïde de !



Enorme ! Cet ennemi est extrêmement gros, mais n'a pas peur, avec un peu d'acharnement, tu l'auras.

Les robots ennemis sont dessinés et animés de très belle façon. On ne peut pas en dire autant des décors qui sont vraiment pitoyables. La précision de ton Superscope est paramétrable et tu ne risques pas de rater ta cible, pour peu que tu saches viser. A ajouter au crédit de ce jeu, les musiques qui sont plutôt bonnes et qui t'accompagnent durant ton périple.

cheveux trempés par la sueur et avant pour grand massacre !  
Lionel Vilner

**Sympa le jeu !**

On ne peut pas dire que Battle Clash est une merveille, vu la pauvreté de l'originalité et de la réalisation, mais ne soyons pas méchant avec le vrai premier jeu Superscope qui augure des futures et bonnes productions (en tout cas on l'espère !) D'ailleurs je t'annonce déjà pour bientôt Terminator 2 chez Acclaim, affaire à suivre ! Alors si t'es prêt à me suivre dans cette aventure, enfile tes rangiers, mets ton bandeau dans tes

**ARCADE/ACTION**

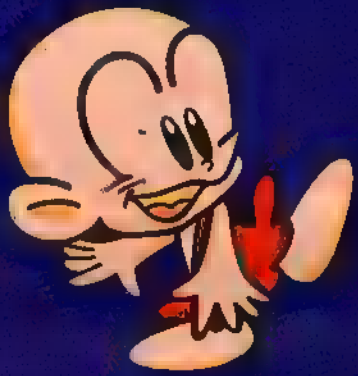
Voilà de quoi utiliser son Superscope. Et en plus, le jeu est pas mal. Bonne surprise !

- 74% GRAPHISME
- 83% ANIMATION
- 86% SON
- 90% JOUABILITE
- 69% DIVERS AUTRES
- 78% INTERET**





# ...2 PERSONNAGES... 2 AVENTURES...!



VOUS BC KID, LE ROI DU COUP DE BOULE ET  
FELIX LE MAGICIEN.

UNE MÊME MISSION - KID DOIT DÉLIVRER LA PRINCESSE DE LA LUNE ET FÉLIX RÉCUPÉRER MITTY,  
CAPTURÉE PAR L'ABOMINABLE PROFESSEUR.

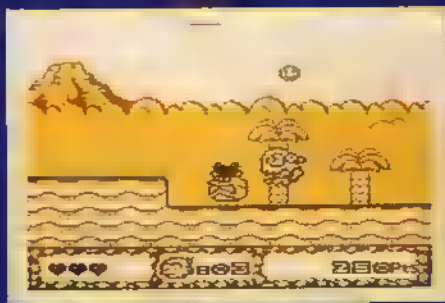
MAIS DES ATOUTS DIFFÉRENTS : L'UN UTILISE SON CRÂNE, LE SECOND SORT, DE SON SAC  
MAGIQUE, UNE BAGUETTE, UN AVION, UN BALLON DIRIGEABLE, UNE BARQUE, UN DAUPHIN, UN  
TANK, UNE VOITURE...

TU AS LA "TÊTE DURE" ET PLUS D'UN TOUR DANS TON SAC, ALORS COURS ACHETER FELIX LE  
CHAT ET BC KID.



DEUX JEUX QUI COMBENT À MERVEILLE HUMOUR, ACTIONS ET AVENTURE  
(RESPECTIVEMENT SIX ET NEUF NIVEAUX DÉLIANTS) ET POSSÈDENT UNE TECHNIQUE PARFAITE DIGNE DES MEILLEURS JEUX  
D'HUDSON SOFT.

**BC KID, DISPONIBLE SUR GAME BOY  
FELIX, DISPONIBLE SUR NES ET BIENTOT SUR GAME BOY**



un jeu de "coup de  
de boule"



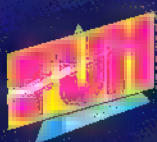
"Alors, c'est à toi"



Tout ça dos de l'année



un jeu de "coup de"



The NINTENDO logo and other marks designatées par la Nintendo Corporation.





# BANZZAI







**DESERT STRIKE**  
**de Electronic Arts**



TEST

STAIN

# SPINDIZZY

Carnet du Capitaine, espace temps 3000 !

Ne vas surtout pas croire que je te parle du capitaine Kirk et de son beau vaisseau spatial. Le capitaine c'est toi et l'as seul maître à bord ! En plus ton vaisseau c'est pas l'Enterprise mais un joli petit module du nom de Gerald. Accroche ta ceinture et en route pour l'aventure, à moins que tu ne supportes pas les grands espaces...

Ce matin je me suis réveillé bien tranquille, comme d'habitude.

Le train-train de la vie !

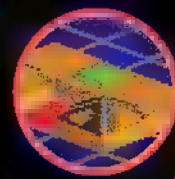
J'ai bu mon café et puis tout à basculé. Au lieu de me faire ma journée métro boulot dodo comme tous les jours, j'ai encore trouvé le moyen de l'ouvrir ! Moi et ma grande gueule ! Plutôt que de rester paillard, il a fallu que je change de l'extraordinaire, du pas commun.

Quand tu demandes...

Et bien, si tu veux mon avis je suis sûr. Je t'explique : je me

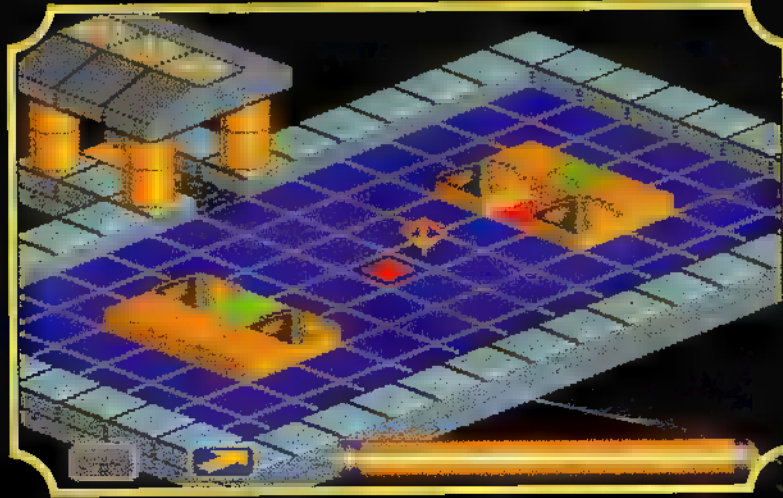
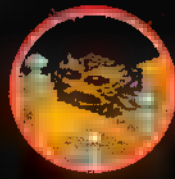
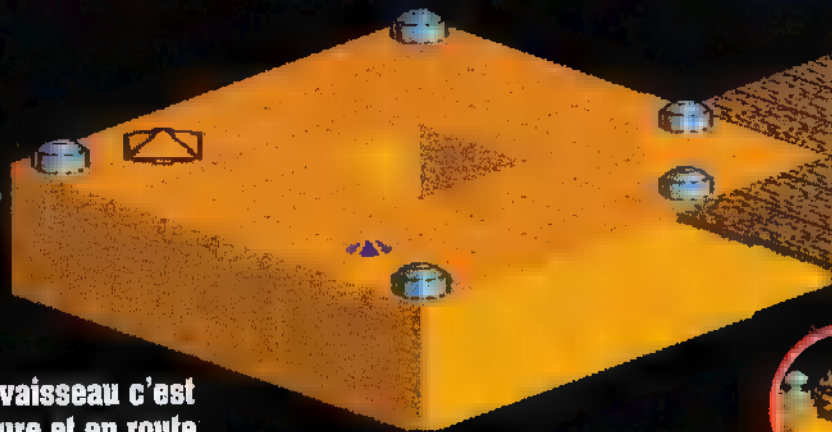


"Beginner" (c'est son nom) est un niveau très "hard" puisqu'il faudra que tu le termines en un minimum de temps !

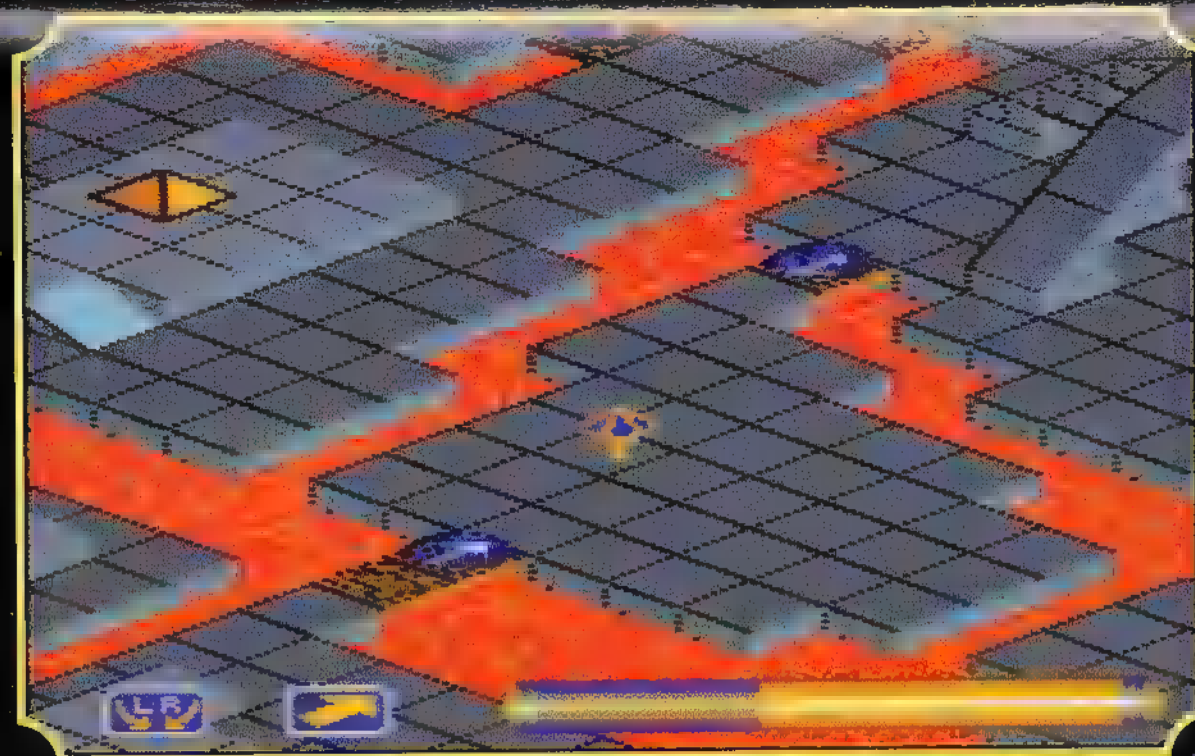


Le bonus en jeu redonne de l'énergie à notre héros et le bouton vert actionnera un ascenseur de couleur varié.

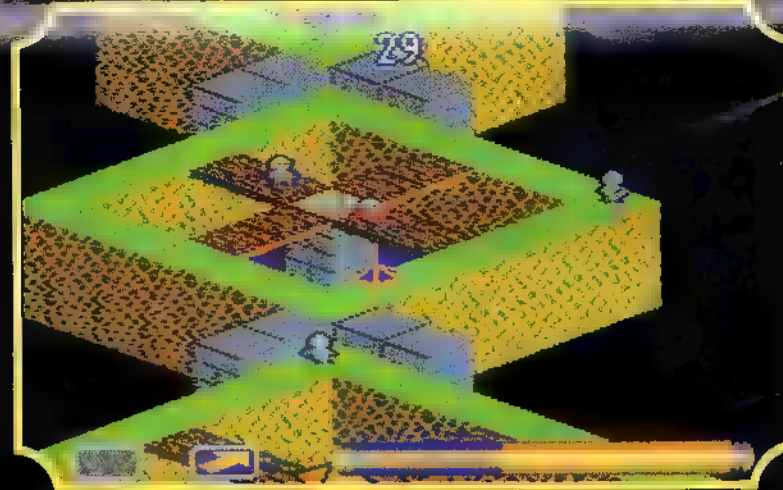
Notre ami "GERALD" comme tu le remarqueras perd de son énergie. Ramasse ce bonus pour le récupérer un peu.



Certains niveaux, exemple celui là, te demanderont plus de réflexion que d'autres. A toi de faire travailler tes méninges !



Comme tu pourras remarquer, GERALD est ici entouré de lave en fusion. Pour réussir ce niveau, tu devras au préalable allumer toutes les lampes qui se présentent sous forme de flèche dans cette photo.



Ce niveau qui se trouve être le dernier dans le niveau "Easydizzy" t'en fera baver. Accroche-toi car ce n'est que le commencement !

retrouve dans un joli vaisseau du nom de GERALD, petit mais joli vaisseau que représenté en 3D. D'ailleurs, y'a plus que mon

vaisseau (GERALD) en 3D, j'te l'dis ! C'est tout le jeu qu'est en 3D isométrique... Mais bon, je vais pas te faire 3 pages sur la qualité

## "CROISIÈRE TOURMENTÉE POUR UN MODULE !"

Et oui, tu n'hallucines pas. En effet, puisque la longueur de mon test semblait insuffisante, le rédac'chef m'a obligé à faire une seconde map. Bientôt les textes seront supprimés et il n'y aura plus que des maps. C'est cool hein...



Dans ce niveau qui se trouve être extrêmement simple tu devras, en premier, appuyer sur l'un des interrupteurs jaunes qui se trouvent en haut (n'importe lequel !) puis, tu devras arriver devant la porte sans toucher les interrupteurs verts qui eux, refermeront la porte. La seconde étape étant simplement de ramasser le joyau pour ouvrir la deuxième porte, tu n'auras aucune difficulté à terminer ce niveau.



# "GERALD AU PAYS DES JOYAUX!"

**Merçi pour la maquettiste qui as fait un travail formidable en réalisant cette "map". Avant de pouvoir noter soigneusement le code de ce niveau sur ton calepin, tu devras au préalable passer 4 sous-niveaux pour pouvoir récupérer les diamants. Bonne chance !**

La plupart du temps, tu ne pourras pas ramasser tous les diamants, alors avoir trouver un interrupteur pour ouvrir ces portes !

des propriétés, ça saute aux yeux ! Maintenant on y va.

### D'abord, la mission !

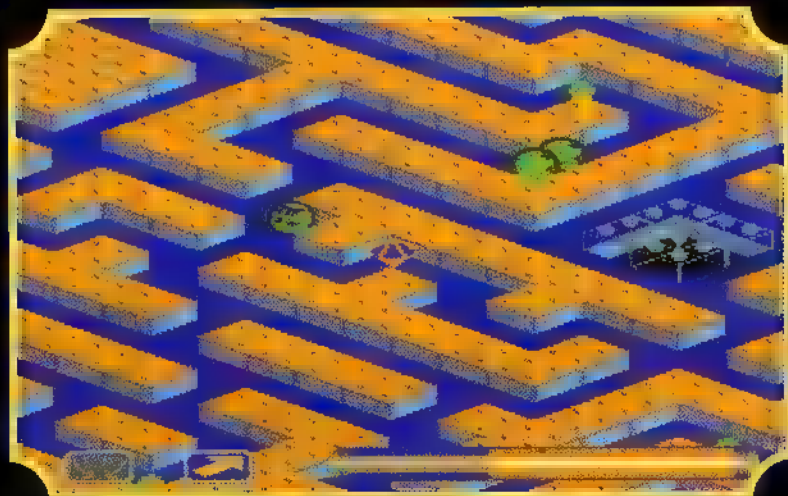
Le but du jeu, parad qu'y'en a tout de même un, est très simple. Enfin quand je dis simple ! Tu dois nettoyer toutes les planètes que tu visitas. Tu diriges ton vaisseau pour récupérer les joyaux qui traînent. Et comme ton vaisseau il est vachement bien fait, ça se transforme en énergie. Facile non ? Ben non, désolé !

faut que je te dise que les planètes que tu dois nettoyer se trouvent dans 2 galaxies différentes. La première c'est "Easydizzy". Pour ceux qui pratiquent pas l'anglais (heureusement, je rappelle qu'Easy, ça veut dire facile. C'est normal, c'est juste pour ce mettre en train et pour t'échauffer. Six planètes à nettoyer, c'est vite fait. Alors passons aux choses sérieuses en direction "Spindizzy". Là, tout ce

compliqué. Trouver là non plus que pour t'amuser. Au boulot et plus vite que ça ! surtout que di boulot y'en a vraiment. Comme je sais pas compter, je pour pas te dire combien y'en a exactement mais il ont y'en avoir pas loin de plusieurs millions blanchod. Toutes différentes en fait.

### Tu vas voir du pays !

"Pyramides" où tu te retrouves au temps des Pharaons. "Pack Attack" où tu revivras les aventures de Pacman, et plein d'autres petites choses sympas



Voilà un niveau qui doit te rappeler quelque chose. En effet, à bord de ton module, tu devras ramasser un maximum de drapeaux et éviter les "Pacmans".

comme tout, c'est promis. En résumé et pour être la fin du test qui s'achève parce qu'il est fini, faut dire que ça nous vient tout droit de chez Activision, que le jeu dont je viens de te parler il va te durer longtemps, et qu'il va te faire travailler la tête si tu veux

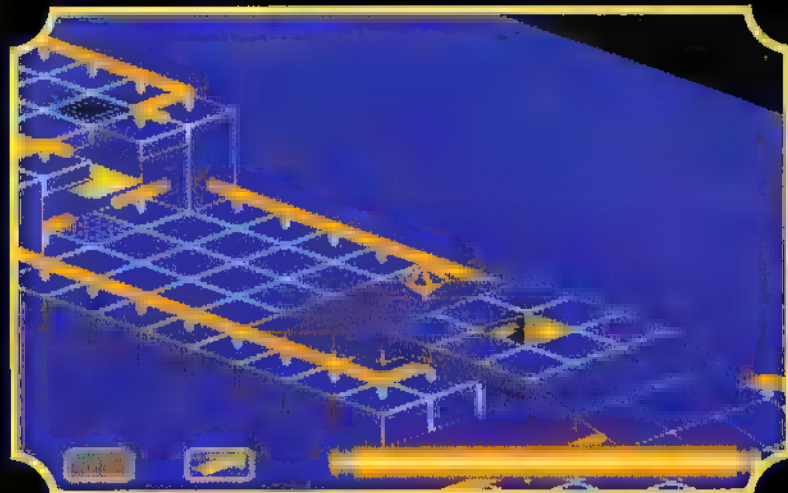
le sortir des mondes de Spindizzy. Bon bien moi je vous laisse, May the Force be with you !! quoi c'est pas non plus Star Wars... Maman, je comprends plus rien... si c'est pas Star Trek ni Stars Wars... Veux dormir !...

Au revoir!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

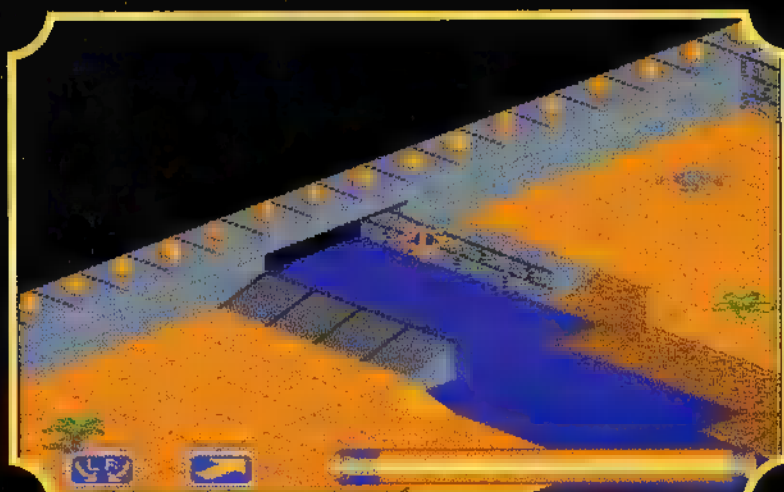
Michaël Valensi dit "Papa"



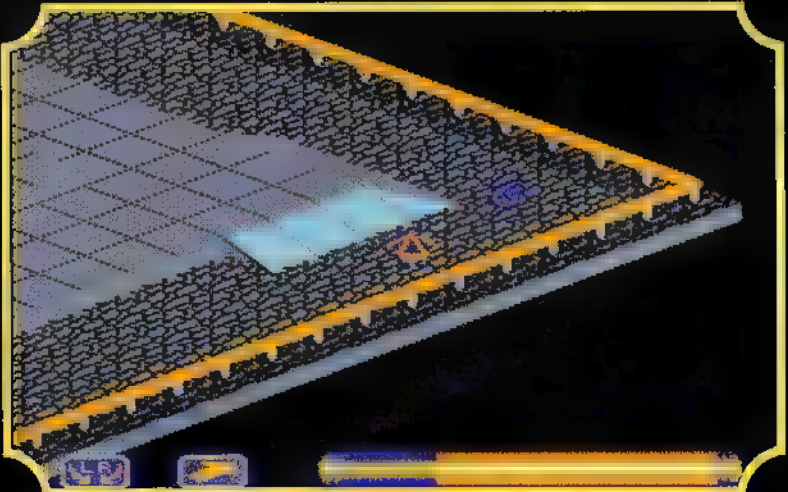
Comme tu peux le remarquer, cette photo représente le sol vert de la grande "map". Bien que ton fuel soit au maximum, ramasse le plus d'énergie.



Sol bleu de la grande map : les ascenseurs et les trampolines sont au rendez-vous. A toi de t'adapter du mieux que tu pourras !



Sol jaune de la grande map : Michaël est ici est en train d'effectuer un magnifique saut de trampoline dont tu me diras des nouvelles.



Sol gris de la grande map : ce niveau te permettra de récupérer de ton fuel. A toi d'en profiter car cela ne durera pas éternellement.

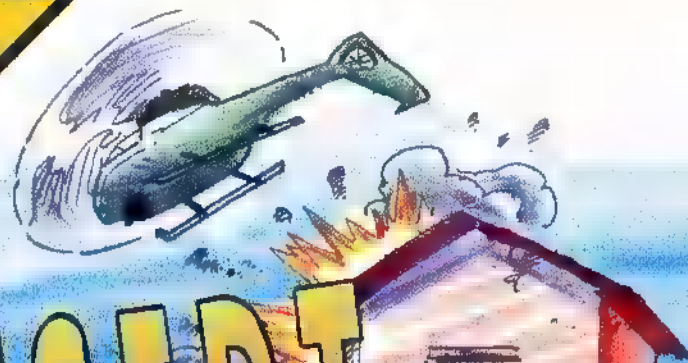


**REFLEXION**  
**Activision - 1 Joueur**  
 Une bonne reprise d'un vieux jeu (connu des possesseurs de micros) sur la 16 bits de Nintendo.

GRAPHISME	69%
ANIMATION	86%
SON	87%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	91%

**OR** 90%





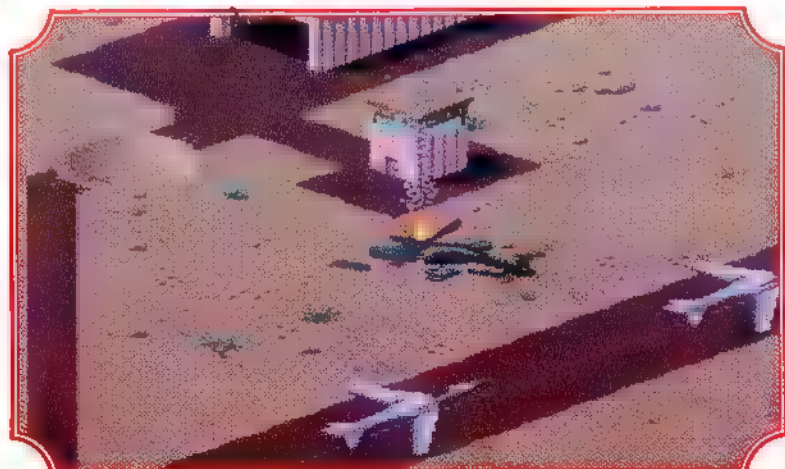
# DESERT STRIKE

C'est mon copain Sylvestre qu'est tout content ! Encore que ce cher commandant s'y perd un peu vu que la guerre du golfe elle est quand même finie depuis un max ! Alors on a qu'à dire que ça passe chez mes bon amis les Bosniaques (tu sais, ceux qui font rien qu'à lacer du Serbe... à moins que ça soit le contraire !) et puis route pour une bonne guerre en hélico.

Dans la série, je me fatigue pas, voici le test de Desert Strike. En effet, voici un jeu que j'avais testé sur Megadrive dans le Supersonic N°1. Je vais donc, en direct, relire mon test et essayer de te faire toucher du doigt les mods qui ont été apportées.

### Je commence !

J'avais parlé d'une "adaptation de la guerre du golfe". C'est vrai, mais cette pseudo-guerre, ça fait longtemps qu'elle est plus d'actualité, mais bon ! J'avais dit "l'un des jeux les plus passionnant sur Megadrive". C'est vrai aussi, mais sur Super Nintendo, le jeu a



Détruit en pleine mission ! Le AH-64 vient de se faire descendre alors qu'il arrosait gentiment un petit aéroport.

perdu de son charme d'antan, puisque déjà vu ! Ah, le charme de la nouveauté...

L'histoire, elle, est toujours la même. Comme l'explique très bien l'intro, "Madman" annexé à tout va au Moyen Orient, et en profite pour coller quelques armées ici et là. L'armée américaine, prudente (avare ?) décide d'envoyer un bel Apache AH-64 flambant neuf, sur le terrain (pas un peau-rouge, un hélico).

### Je poursuis !

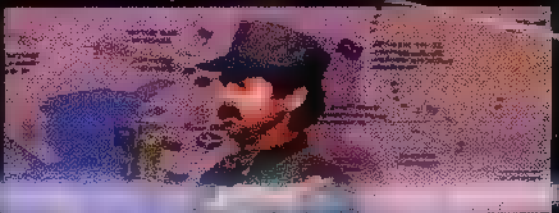
Je continue à lire : "l'action est vue de dessus et de 3/4 (en fausse 3D) ce qui donne une grande liberté de mouvement dans de beaux décors désertiques ou urbains". C'est fou que mon style était simple et concis à l'époque (ça n'a d'ailleurs pas changé !). Enfin bref, regarde les photos et imagine toi un joli



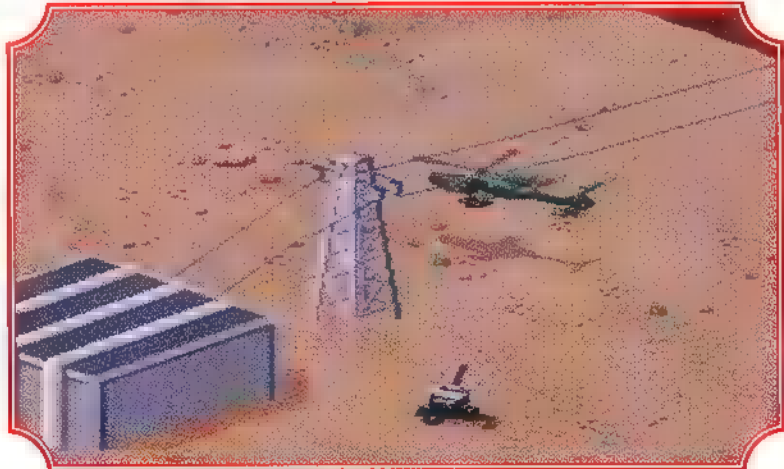
L'enfer du devoir ! Il va falloir que tu délivres tes camarades emprisonnés dans ce camp de torture.



Dans chaque mission, tu verras ces véhicules lourds de l'armée "ricaine". Un conseil, fais-y souvent des allers-retours pour déposer des prisonniers et récupérer de l'armement.



Au début du jeu, une intro composée d'images diverses, te plonge dans le feu de l'action. D'autres interscènes animés viendront ponctuer le jeu par moments.



Voici une cible courante, un générateur d'électricité. Toutefois, ce "trucmuque" (NDRC : c'est une DCA, défense anti-aérienne, Lionel) en bas semble t'avoir pris pour cible.



# "CARTE STRATÉGIQUE"

À tout moment, il te suffit d'appuyer sur la touche "Start" pour accéder à cette carte des missions. Les cases indiquées dans les missions sont les emplacements des missions. Les cases à gauche de la carte n'importe quoi.

Tes missions sont comptées, il te faut attention à ne pas les gaspiller inutilement.

Même les failles sont au plus bas, mais ils ont révisé et l'efficacité du danger.

Tu n'obtiens rien pour l'indicateur et il te faut récupérer des prisonniers pour l'augmenter.

Il est indiqué le nombre de prisonniers que tu transportes. Attention ! ils ne meurent pas.

Tu n'obtiens rien est, malheureusement, compté. Tu n'as pas besoin de le savoir.



"scrolling" multidirectionnel et tu auras une idée de l'action. Ensuite, arrivent les missions que tu pourras réaliser dans l'ordre souhaité et même que tu pourras abandonner (Non colonel, c'est pas ma guerre ! Mais j'abandonne jamais). Par exemple, délivrer des MIA (Missing in Action, Portés Disparus pour ceux qui causent pas l'anglais) et les ramener en lieu sûr te permettra de regagner un peu de ta précieuse énergie. Pour tes munitions et ton fuel, des caisses traînent un peu partout, il suffit de baisser pour les ramasser. Parmi tes objectifs de premier ordre, il faudra détruire les radars (utile) et trouver des agents d'informations divers. Mais tes missions sont clairement détaillées pendant le briefing, tant mieux !

sont quinze fois meilleurs. Mais "l'embêtement" c'est que le jeu est identique de bout en bout à la version Sega, aucune amélioration, rien en plus, rien en moins. Les programmeurs ne se sont pas pris la tête. Si, quand même, les sons en plus ! Ne finissons pas sur cette note pessimiste car tout ceux qui ne connaissent pas ce jeu seront ravis de le découvrir. Il serait dommage que tu rates ce bon jeu ! Alors en avant et à très bientôt pour voir si tu mérites une médaille !



## La suite !

D'ailleurs, j'avais dit : "Les missions sont variées, intéressantes et stressantes au plus haut point", c'est totalement vrai, et en plus, des interscènes entrecourent l'action pour plus de réalisme encore !

## Ah, je m'aime !

Ensuite j'avais barratiné une petite phrase finale qui se terminait par "Desert Strike est une réussite extraordinaire". C'était vrai pour l'époque mais sur cette version, je n'ai pas pris autant de plaisir que sur Megadrive. Pourtant, les bruitages

**Electronic Arts - 1 joueur**  
Adapté de la Megadrive, Desert Strike est tout aussi bon sur Super Nintendo !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	84%
SON	86%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	93%

**OR 90%**



Certains bâtiments sont très bien protégés. Dans celui-ci, tu trouveras un homme qui te donnera de précieuses informations.

## JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE

# 36 68 68 88



# 36 68 68 88

## L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn



# Castlevania III Dracula's Curse

Il y a des choses qu'on ne devrait jamais oublier ! Tien, tu qui te cause le le sais bien que quand tu prends des vacances en Transylvanie faut jamais oublier d'emporter sa gousse d'ail, son crucifix et surtout un bon gros pieu (le fait : le piquet ! ) en bois histoire de se débarrasser des gros affreux qui dorment dans un cercueil et qui ont les dents qui poussent ! Alors comme tu vois la tête ailleurs et que je suis tout mouru, je te laisse aller à ranger ! Bon courage !

On est en droit de se demander si le Comte Dracula va un jour ou non mourir, rester dans son tombeau, ou ne plus faire parler de lui tout simplement ? Il nous donne lui-même la réponse dans Castlevania sur Nes où pour une nouvelle fois il affronte Simon Belmont, un grand justicier qui l'avait battu il y a 15 ans déjà.

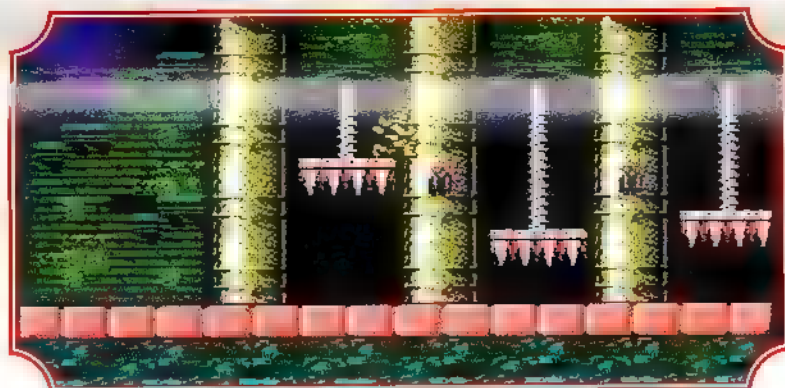
## He's back !

Dracula revient donc pour se venger de l'affront qu'il a reçu, et impose donc à notre héros une nouvelle bataille qui fera aucun doute beaucoup de morts. Simon doit traverser des niveaux plus effrayants les uns

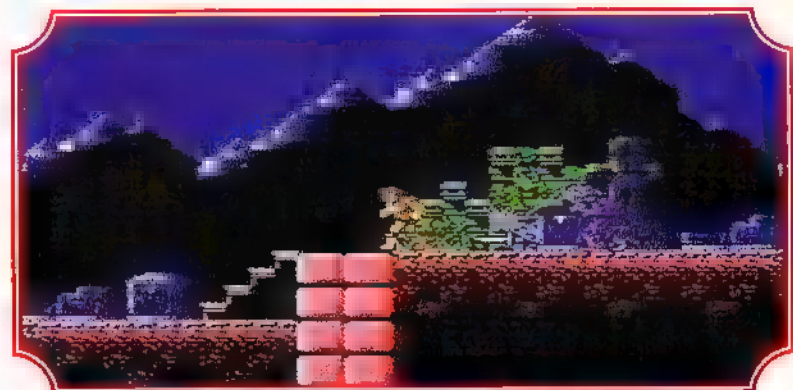
premier

que les autres (malheureusement pas toujours très bien dessinés, comme sur la version Super Nintendo d'ailleurs), où il rencontre des chauves-souris, squelettes, morts-vivants et autres

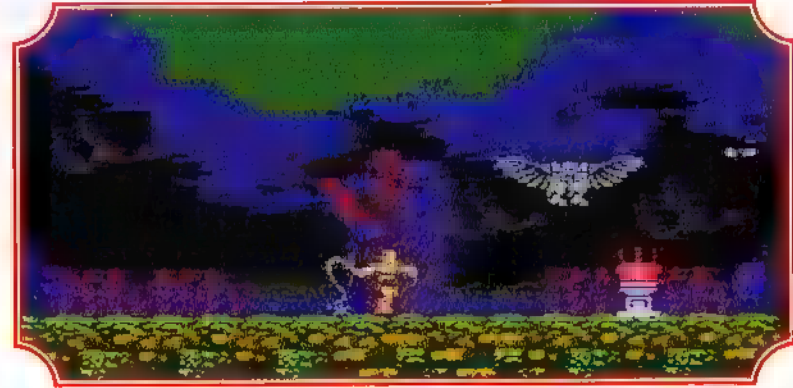
gargouilles. Pour compliquer le tout, ton héros doit grimper sur des escaliers si hauts que ceux de la tour Eiffel (presque !) et jouer les cascadeurs en sautant dessus du vide. Ton héros est muni d'un fouet, qu'il aura l'occasion d'agrandir, et peut aussi ramasser de très nombreux bonus qui



Attention ! Ne saute pas trop vite, sinon tu risques de tomber !



Tu es poursuivi par un mort-vivant. Espérons que tu ne te laisseras avoir par cette créature aussi faible.



Ce hibou fonce sur toi mais un coup de fouet le branche vite fait, ça fait !



Et là, le second boss qui arrive à toute allure et te touche.

lui seront très utiles : poignards

(attention sinon je te troue la peau !), potions, haches, coeurs, etc. Il est possible dans ce jeu de choisir de temps en temps différents tracés. Ça permet de découvrir de nombreux niveaux et c'est presque comme si tu avais 2 jeux en un (j'ai bien dis presque !).

## Un bon jeu, point !

Avant chaque fin de niveaux, affrontement contre un boss (classique mais inévitable), et au Game Over, un Password très astucieux pour pouvoir recommencer au niveau souhaité. Castlevania, reste donc malgré quelques imperfections techniques (en particulier la maniabilité pas toujours au top) qui sont vite compensées par

l'action et des musiques alléchantes, un bon jeu d'arcade signé Konami, qui se déchaîne en ce moment sur les diverses consoles Nintendo. Attention ! Ce jeu n'est pas à mettre entre toutes les mains sous peine de devenir un mordu... des jeux... qui font... mal... Haarrgghh !

David Taborda.

## ARCADE/ACTION

Les histoires du Comte Dracula, le plus célèbre des morts vivants, font toujours recette.

78%	GRAPHISME
54%	ANIMATION
85%	SON
82%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
83%	INTERET



Quelques points en plus !



Tout détruire à l'écran !



La hache : une autre arme !



Le potion : un explosif !



Pour agrandir ton fouet !



Puissance des armes !



Pour lancer 2 armes

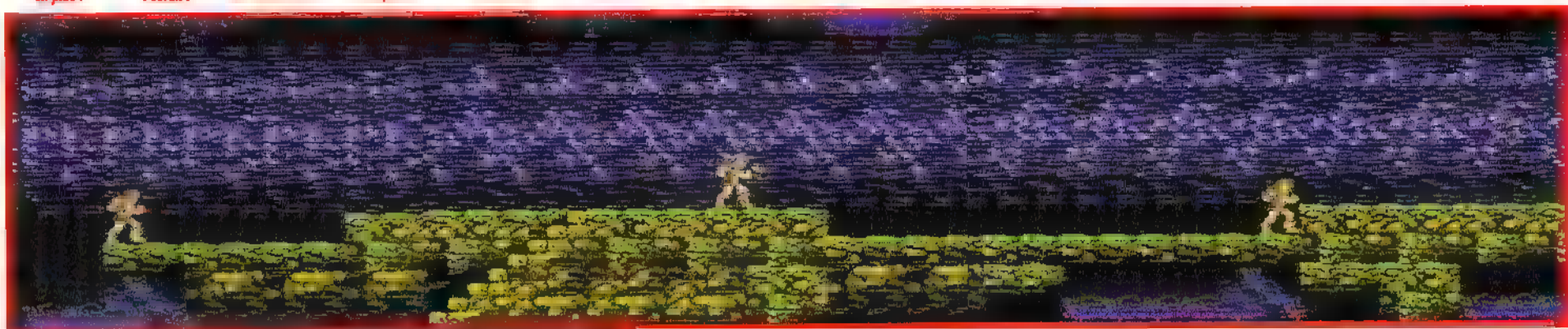


La montre arrête les ennemis.

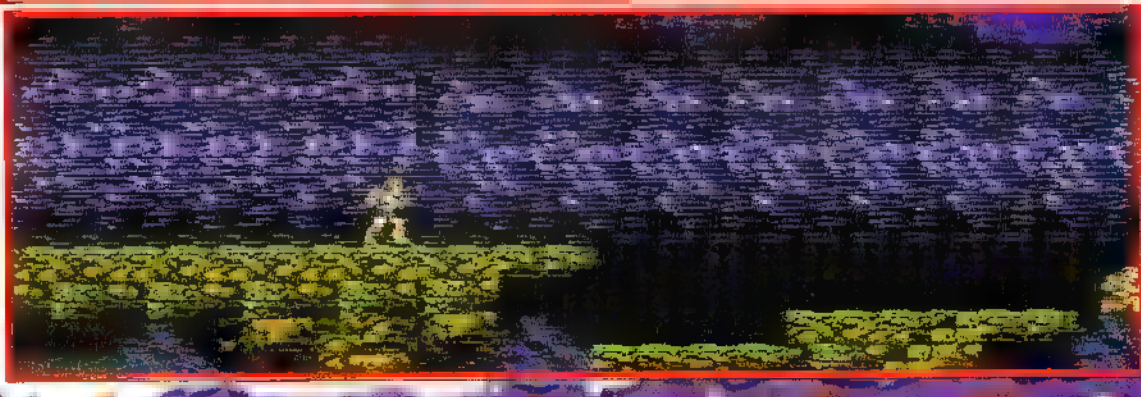


Le boomerang parcourt tout l'écran et revient !

## SIMON LE TUEUR !



Même s'il a l'air dépeuplé, ce niveau, avant que tu ne le traverses est rempli de monstres en tous genres. Ce sera donc à toi de trouver les techniques adéquates pour tous les liquider et les faire disparaître à jamais de cette zone qui peut-être un jour deviendra une paisible et verte prairie.







Finis les rigolos de la Dream Team ! Maintenant le meilleur joueur qui a à craindre c'est moi ! Et que ceux qui ne me croient pas essaient de me détrôner... C'est pas pour vanter mais Jordan et autre Magic Johnson c'est rien que des pitres ! Tu m'as jamais vu sur un terrain ? T'es au courant de rien mon gars, viens me rendre une petite visite sur ma Game Boy et tu vas "voireu" que tu vas "voireu".

Avec l'arrivée de ce jeu, un grand vide sera comblé dans la ludothèque de ta Game Boy. Après la sortie il y a quelques mois de Jordan vs Bird, voici maintenant Tip Off. Pour ceux qui ont le cerveau embrumé, je précise que c'est un jeu de BASKET.

### Une partie, ça te dit ?

Es-tu prêt à te mesurer avec le pro du basket de toute la rédaction ? OK ? Alors prépare-toi à compter les points (surtout les miens). D'abord commence par choisir ton équipe parmi les 8 meilleures au monde, choisis ton type de défense, le temps de tes matchs et amène toi sur le playground si tu l'oses.

### Engagement !

Et c'est parti, comme tu viens de le voir, tu viens de te manger un smatch. Admire ce gros plan histoire de te bousiller le moral (ben oui quoi, quand tu fais une belle action tu la revois en gros plan ! cool non ?). Eh vlan, un magnifique tir à 3 points. Franchement tu ferais mieux de t'arrêter, tu ne veux pas ? Alors tiens, je te pique la balle et je pars aussitôt en contre-attaque. Je te le



Un lancer-franc joue un rôle essentiel dans un match car, si le "shooter" a le prénom Jordan, à 3 points les coups de main viennent se loger dans le panier.

dis, je suis né avec une balle de basket dans les mains. Un dernier tir pour terminer le match en beauté. Il y est ! Je suis formidable n'est-ce pas ? Après avoir maté toute la rédaction de Banzzaï, je viens de te montrer qui était le Roi ici. Score final : 185-0.

### On reprend ses esprits...

Sur le plan technique c'est plutôt bien fait mais il y a quelques points qui me laissent un peu perplexe.

Tout d'abord les sons ne sont pas géniaux et en plus tu n'as pas de musique. Les sprites sont très petits et le terrain quand à lui est immense.

### Bilan plutôt positif !

Enfin bon, on fait avec ce qu'on a ! Et on a quand même quelque chose de pas mal au final, grâce à une bonne jouabilité et une bonne maniabilité. Pour un deuxième jeu de basket sur la Game Boy le résultat est plutôt honnête et si tu brûles

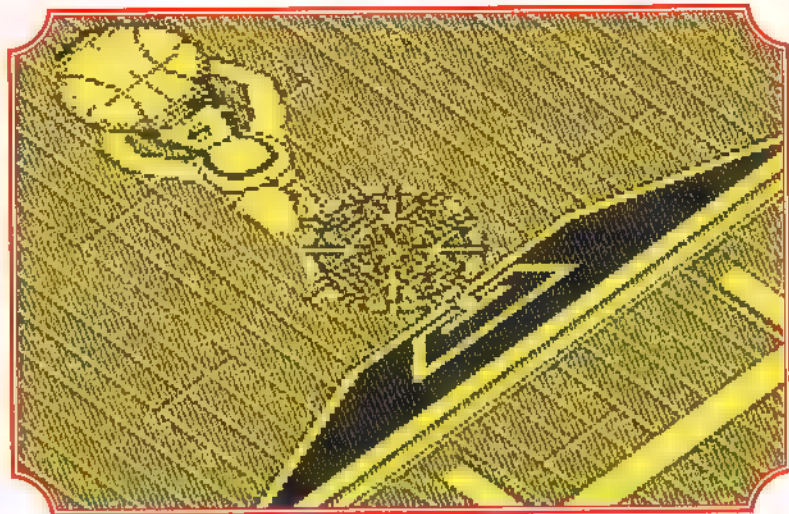


L'équipe des "Bulls" vient de marquer 3 points. L'équipe de l'adversaire vient de marquer 2 points.

**SPORT**  
Infernal

Un jeu de basket-ball sur Game Boy, génial ! Mais impossible de jouer un vrai tournoi, dommage !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	89%
SON	65%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	80%
<b>INTERET</b>	<b>84%</b>



Oh là là ! Quel "dunk" comme dirait Georges Eddy. Ce soir l'équipe de Régis a décidé de nous en mettre plein la vue : ça c'est du Show Time !

d'envie de me battre au "un contre un" je te conseille de l'acheter et de t'entraîner. Bon ben maintenant tu m'excuses mais y'a Air Jordan, mon pote, qui vient pour que je lui

apprenne 2 ou 3 astuces pour mes prochains matchs.

Monsieur Régis "AIR" Crochet.

## INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la fille de tes rêves ? Assurer un mariage à l'amour ? Connaître le top du baiser et bien plus encore ... alors appelle vite !

**36 70 21 01**

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

**36 68 21 01**



TOUTS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ÊTRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retourne vers Régis et Pierre à  
**36 68 80 20**

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !



SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉMOS, AFFRONTÉ-LE !

**36 68 21 88**

Gagne 1 consol. SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !

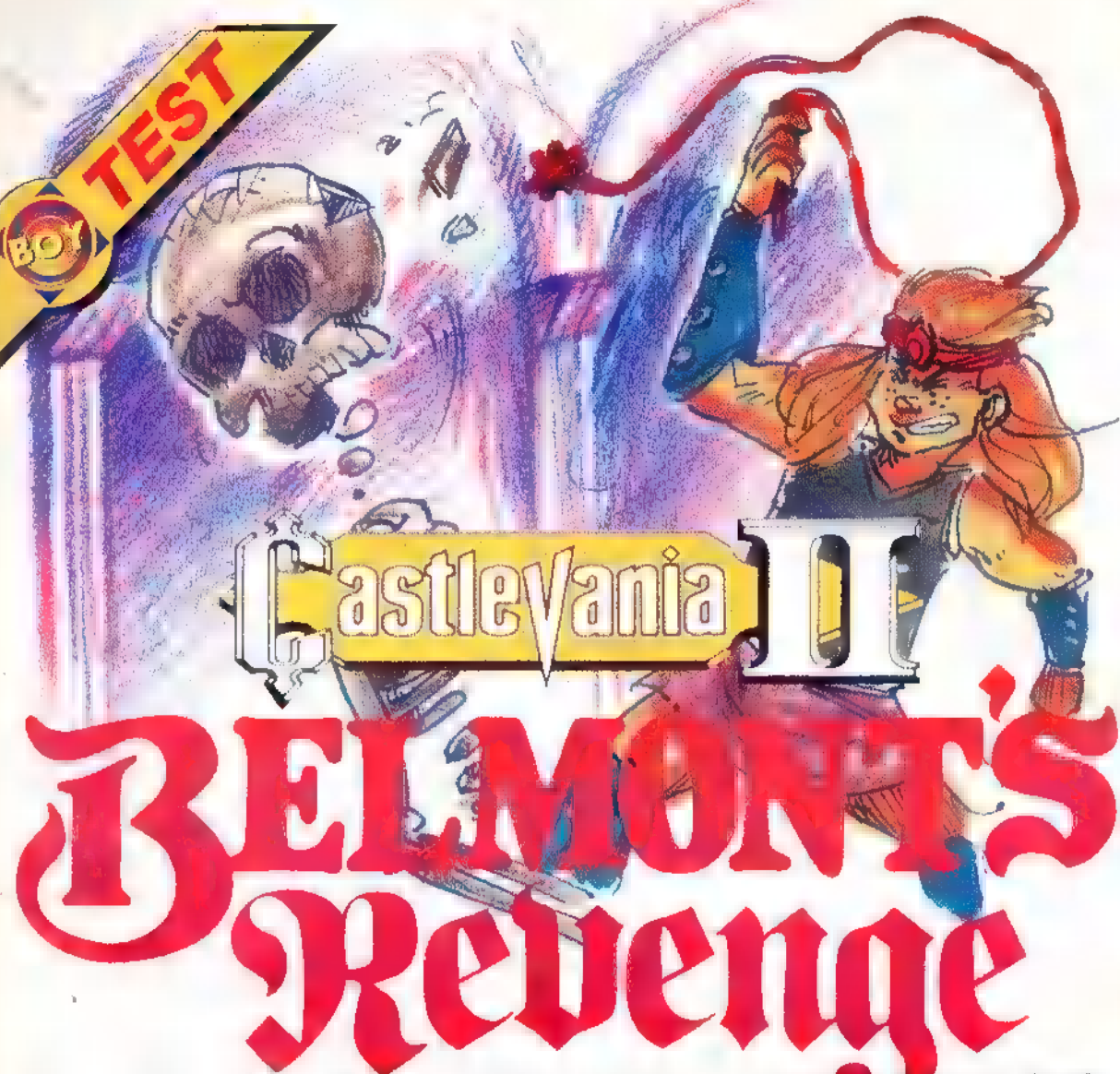
Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute. Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute. Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA

CODE MEDIA : 231



**BOY TEST**



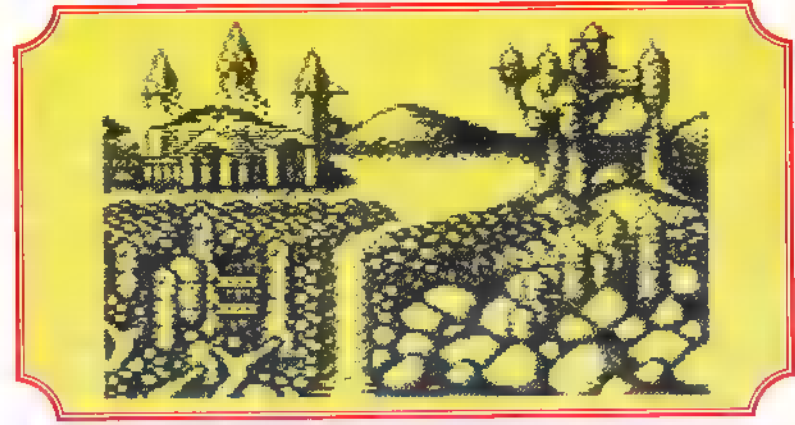
**15 ans ! 15 ans déjà que j'avais réussi à me débarrasser du Comte. 15 ans que j'avais réussi à détruire le monstre. 15 ans que je rêvais encore et encore de dents... des dents longues qui avaient causé la mort horrible de tant de personnes ! Et aujourd'hui, alors que je croyais le cauchemar enfin fini, il est de retour !... Ça n'est pas mal comme début de bouquin d'épouvante, non ? Dommage pour toi parce que ce n'est pas d'un bouquin qu'il s'agit, mais de la prochaine aventure !**

Et oui, il est (enfin ?) de retour. Ça ne fera pas plaisir à tout le monde ou en tous cas pas à ceux qui sont froussards au point d'avoir peur de rencontrer une souris dans une cave mal éclairée. Pour les autres, ceux qui ont apprécié le premier volet de ces aventures, en route pour le pays de l'horreur !

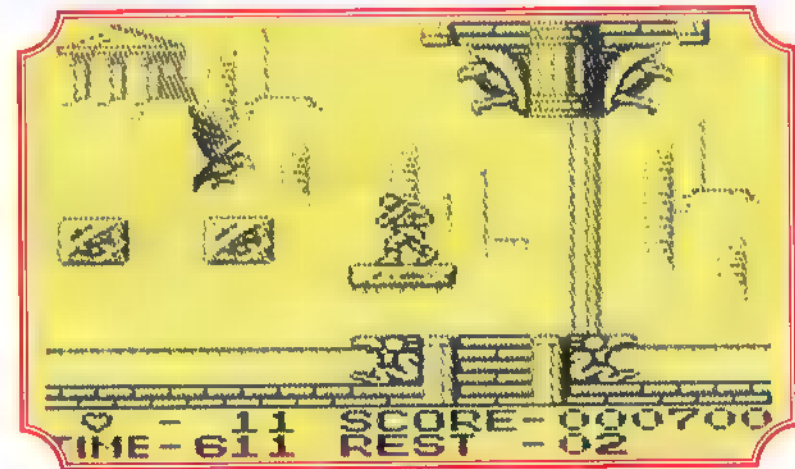
**Bis repetita !**  
Comme dans la première cartouche, tu incarnes Christopher Belmont. Tu

croisais être tranquille après avoir tué l'affreux Comte Dracula ! Tu te fourrais le doigt dans l'œil jusque... où tu veux ! Il n'est pas mort et le voilà encore plus assoiffé de sang que jamais. Cette fois il a enlevé ton fils chéri et l'a transformé en un démon dévastateur. En bon père de famille, n'écouter que ton cœur, tu pars immédiatement dans le château du Prince des Ténèbres pour le sauver. Et c'est là que tout se complique.

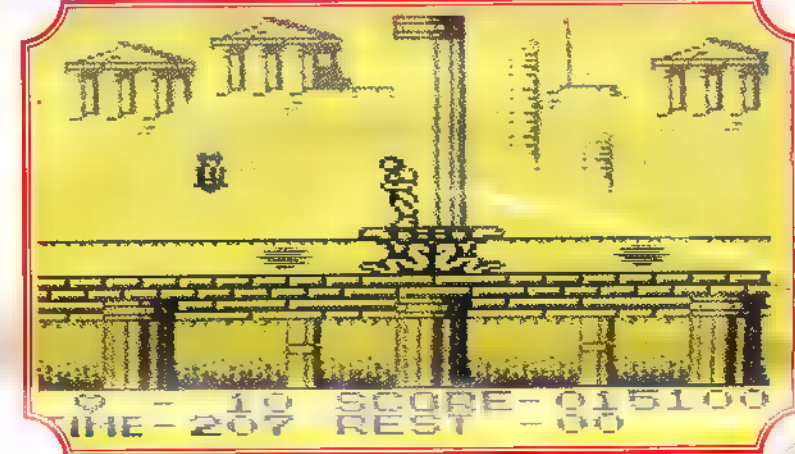
**Super Belmont, c'est toi !**  
Une fois dans le château, tu nettoies 4 niveaux. Et ne crois pas que c'est du gâteau, ni même du flan ou n'importe quelle autre pâtisserie... Tu vas devoir affronter des bestioles bien pire que ta prof' de maths un jour d'interro ! Et je te parle pas des pièges ! Il va te falloir sauter de cordes en cordes, combattre des serpents visqueux, des crapeaux carnivores,



Voici la carte où se déroulera l'aventure, le chemin est long. Qui ne se serait pas partie de plaisir ? Certainement pas moi !



Avant de monter sur les blocs, "destroyes" d'abord le chauve-souris. Tu en fais beaucoup de problèmes pour t'en débarrasser.



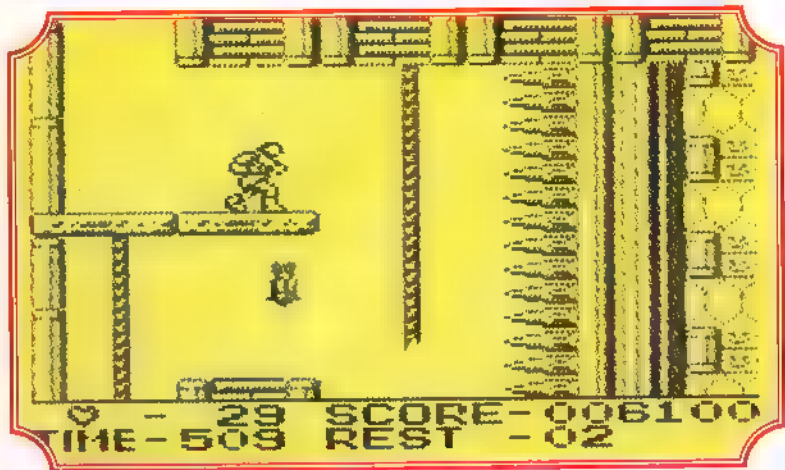
L'endroit précis se trouvent les 2 ombres, d'affreux aliens sortiront de l'eau et lanceront leur venin visage. Reste calme et tout ira bien !

des chevaliers maléfiques et des monstres aussi accueillants qu'une colonie de rats et un cimetière hanté réunis. Pour t'aider dans ta mission tu trouveras sur ton chemin des petites

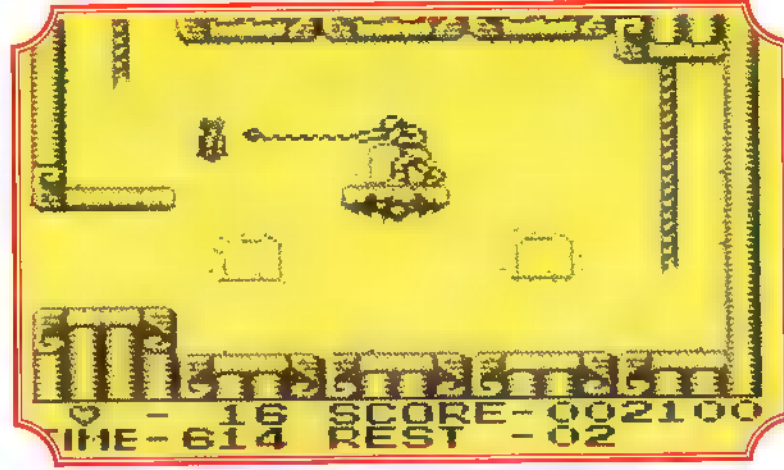
choses qui te seront bien utiles : des haches de combat qui transpercent les armures, de l'Eau Sainte qui brûle les démons et surtout ton fouet magique.

**Quelle ambiance !**  
Les graphismes ont été travaillés à la perfection, le tout assaisonné d'une musique plutôt flippante, le top quol ! La maniabilité est géniale et la jouabilité est fantastiquement bien dosée. Enfin y a tous les ingrédients nécessaire à un excellent jeu. Comme son nom ne l'indique pas, Castlevania 2 est vraiment super. A posséder absolument sauf si tu as peur de ton dentiste ou de tout ce qui te fait penser à des incisives un peu trop pointues.

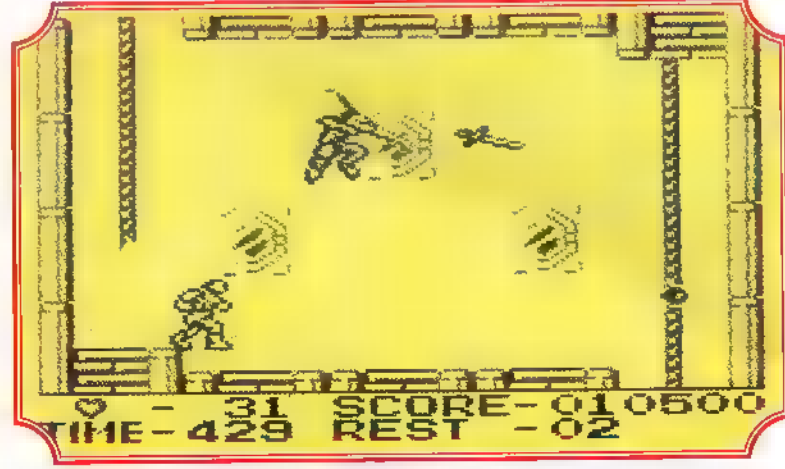
Régis Crochet



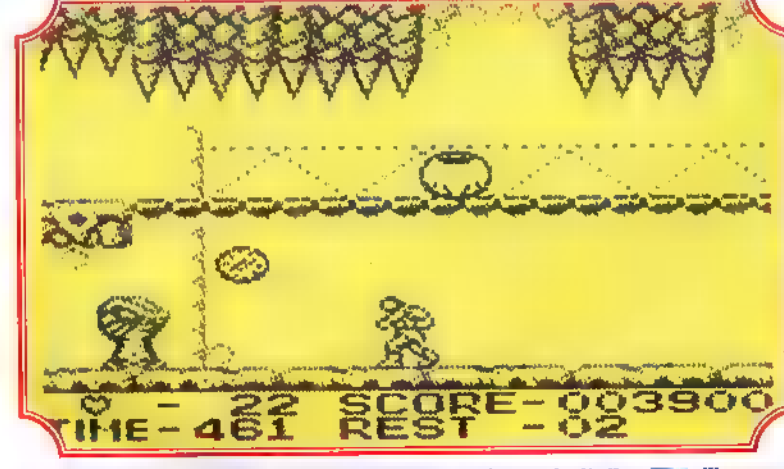
tu veux rester en vie, tu devras descendre de la corde à une méga-vitesse les pics avancent tout simplement toi, malin non ?



Tout long de ton aventure, tu trouveras des bougies. Je te conseille de frapper dessus, elles dévelleront des bonus très intéressants pour la suite.



Un demi-boss. Pour le battre, tu devras analyser ses attaques et trouver le parade qui convient. Bonne chance !



L'exemple parfait d'un monstre hideux sorti tout droit d'un film d'horreur. Tu n'as pas de questions, cours vite le frapper !

**1 Joueur**  
Konami nous prouve une fois de plus toute sa maîtrise des jeux de plateforme ! ce, sur n'importe quelle console !

93%	GRAPHISME
94%	ANIMATION
90%	SON
90%	JOUABILITE
93%	DUREE DE VIE

**OR**





Moi, je serais à la place, je commencerais par prendre mon plus bel ouvre-boîtes juste histoire de pouvoir m'offrir une bonne rasade d'épinard. Hein ! Quoi ?... y'en a encore qui demandent pourquoi ? Alors te mets encore une pipe au bec et là tu vois un sourire de soulagement parce que t'es enfin compris de qui je parle ! Non ? Alors les ramollos du bulbe, ils n'ont plus qu'à retourner à leurs classiques et ceux qui ont répondu Popeye ils ont droit de découvrir ici-même un super jeu... En route pour une chasse au trésor inoubliable !

Eh oui le voici de retour, toujours aussi fort mais cette fois-ci dans une nouvelle aventure et toujours accompagné de Mimosa et Olive.

### Olive fait des siennes !

Olive vient de trouver une carte au trésor rangeant le grenier (tu sais les vieux



**Boss 1 :** pour le battre, il vaut mieux avoir les gros poings !

parchemins avec une croix dessus pour dire où il faut creuser). Popeye et toute sa famille partent donc à sa recherche, comme le professeur Jones (Indiana pour les intimes). En cours de route, Brutus, pour qui l'intelligence est aussi utile qu'un frigo à un esquimau (pas la glace, l'homme des neiges...) enlève Olive et Mimosa. Pourquoi ? Ben pour se procurer le trésor c'est bonne blague !

### Fallait pas enlever Olive !

Popeye ne se maîtrise plus, l'instinct animal l'emporte sur la raison et le



**Boss 2 :** plus hard que le premier, celui-ci demande une certaine tactique.

voici parti à la course du trésor comme une bête furieuse. 4 niveaux sont à explorer, tout en bousillant les ennemis.

Tu trouveras des bonus dans les blocs de pierres que tu pourras casser sans trop de problème.

### Bonus = épinard !

Grâce à eux, tu auras une puissance de frappe plus importante, une vie, et une invincibilité de quelques secondes. Pour retrouver le trésor, ça va pas être du gâteau (normal, c'est une aventure, pas de la pâtisserie !). En effet Popeye devra sauter de cordes, nager ou bien encore monter sur les arbres et les nuages pour trouver la sortie du niveau. N'oublions pas les boss de fin de niveaux. Ah, sans eux, que pourrait-on faire ?

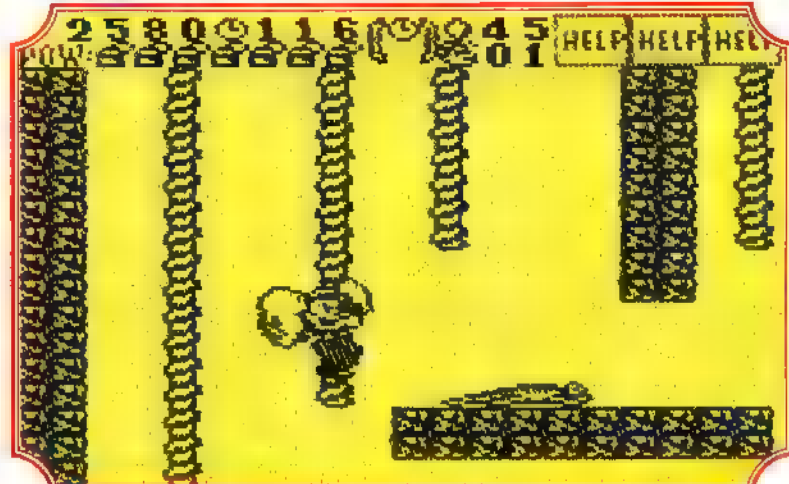
### Une technique d'en-fer (gag !)

Popeye 2 est un jeu très bien réalisé. Les sprites sont superbement faits et tu pourras en voir d'énormes. Une jouabilité et une maniabilité top. Que demander de plus ? Les musiques sont très belles et les bruitages excellents. Ce jeu est fantastique, il plaira à coups sûrs aux petits comme aux plus grands (c'est comme Tintin qu'est la BD qu'on aime de 7 à 77 ans) même si de mauvaises langues disent que ce jeu ressemble de très près à Mario. Au fait, si tu deviens dingue de ce jeu, tu m'appelles et je te donne plein de recettes pour faire cuire tes épinards façon Popeye !

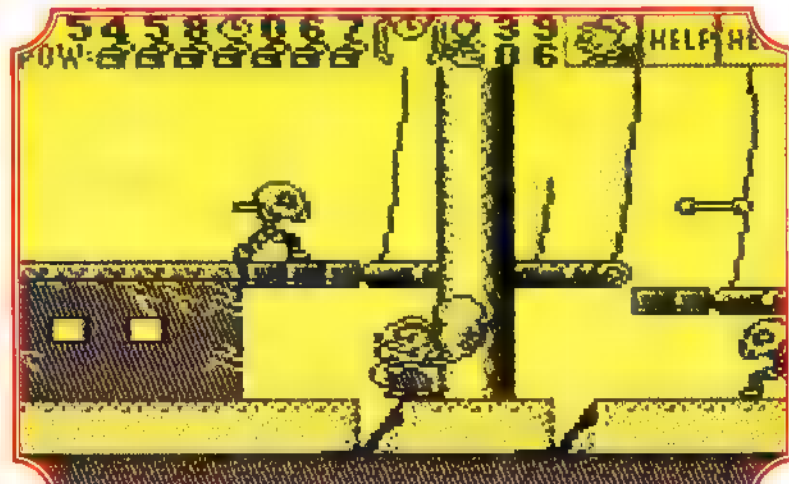
Le moussaillon Régis Crochet



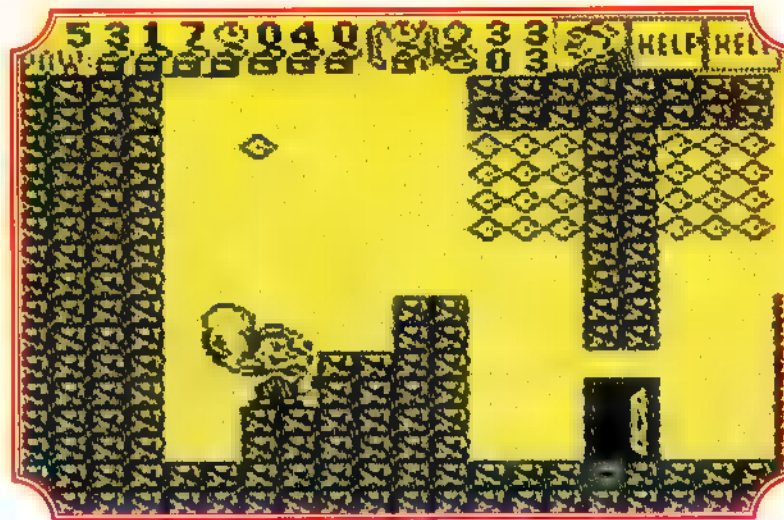
**Boss final :** Popeye à ici l'occasion de se débarrasser de son pire ennemi. J'ai nommé Brutus !



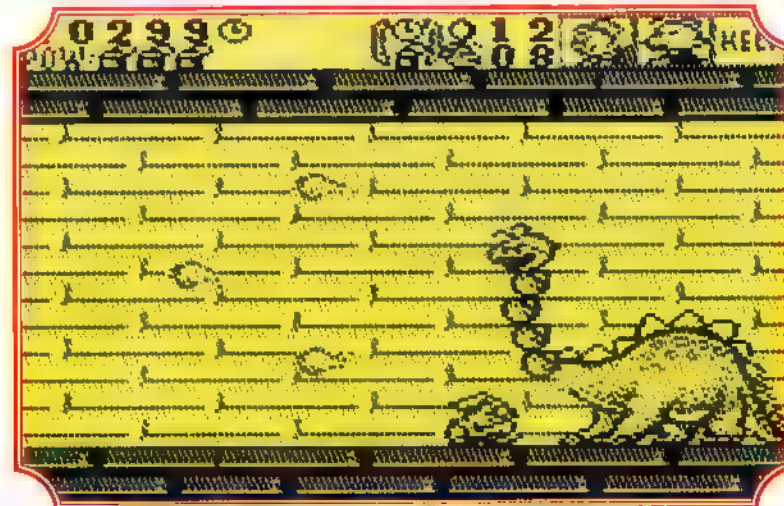
Tout droit sorti du jeu Tarzan, Popeye retrouvera souvent sur des lianes. Allez Popeye ! Descends de ton perchoir assomme-moi lézard !



Comme tu remarqueras, notre valeureux Régis est pris ici avec l'air de plaisanter. Courage moussaillon !



Après avoir vaincu un boss, tu auras la possibilité d'obtenir un max de bonus pour te faire des vies. Aubaine non !



Boss 3 : tout en haut c'est lui ! À mon avis n'est sorti de l'auberge énorme dinosaure.



Avant de pouvoir affronter l'ultime boss, tu devras au préalable avoir exterminé ce demi-boss qui ressemble étrangement aux pharaons de l'ancienne Egypte.

**Activision - 1 joueur**  
Avec Kid testé mois dernier, Popeye s'affirme comme un concurrent de plus Mario !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	87%
<b>OR</b>	91%

SEGA

NINTENDO



**CLIC PHOTO VIDÉO**

**ÉCHANGE DE JEUX**

**SUPER NINTENDO : 80 Frs**

**MEGADRIVE : 70 Frs**

**GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs**

On achète et vend les jeux et consoles

Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Game Gear

**CLIC PHOTO VIDÉO**

111 Boulevard Beaumarchais  
75011 PARIS

Tél : 43 55 60

Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées



**BIDOUILLES**  
75005 PARIS  
**SCOREGAMES**  
17 rue des Ecoles  
Tél : 16 1 43 290 290



### F-XXIII

■ tu finis le dernier circuit d'une league en mode EXPERT, tu découvriras un générique de fin, et à la fin, tu ■ invité à visiter le monde MASTER. Et si tu finis une league en MASTER, tu retrouveras le générique de fin plus une petite surprise.

### PRINCE OF PERSIA

- Niveau 2 : CB16W2X
- Niveau 3 : 36W+0XB
- Niveau 4 : 9ZW1LV2
- Niveau 5 : LNCNRZB
- Niveau 6 : VJVJT59
- Niveau 7 : B89135R
- Niveau 8 : MX26W39
- Niveau 9 : 37YVRKR
- Niveau 10 : VQY2LRL
- Niveau 11 : 387132!
- Niveau 12 : 9H1HD4Z
- Niveau 13 : GLSV3LL
- Niveau 14 : 4WMCTZ5
- Niveau 15 : YMU2DSI
- Niveau 16 : ICUP3HL
- Niveau 17 : QLW55FD
- Niveau 18 : 4+R7V1D
- Niveau 19 : 6FQBZ2+
- Niveau 20 : HM7RCJ5

### PILOTWINGS

- Level 1 : 000000
- Level 2 : ■ 008
- Level 3 : 394391
- Level 4 : 520771
- Hell : 108048 expert level
- Level 6 : 400718
- Level 7 : 773224
- Level 8 : 165411
- Level 9 : 760357
- Hell : 882943

### KRUSTY SUPER FUN HOUSE

- Level 2 : SKINNER
- Level 3 : SCRATCHY
- Level 4 : BARTDUDE
- Level 5 : BOUVIER



### STAR WARS

Monde de Tatooine : saute pour trouver 3 vies gratuites. Trouve les passages secrets dans les grottes : dans celle de BEN KENOBI, cherche ■ passage de couleur différente.

### NEW GHOSTBUSTERS

Choisis le nombre de vies, la touche qui te fera tuer tous les fantômes, le niveau de difficulté et choisir le sound test, dès l'écran de présentation, ■ simultanément : A, B et BAS, ensuite garde les touches enfoncées et START.

### TOTALLY RAD

Détruis les Boss. Boss 1 : tire dans la boule rouge ■ prenant l'homme normal, et prends l'invincibilité dès qu'il court vers toi. Boss 2 : prends l'homme Lion, passe derrière le Boss, détruis ■ patte et ■ oeil arrière, saute ■ avant et transforme-toi, soit en homme-oiseau, soit en homme-normal, et, vise ■ oeil. Boss 3 : prends l'homme-lion, saute derrière lui et tire. Boss 4 : prends l'homme-oiseau et ti ■ sur lui en volant. Boss 5 : fais la concentration et tire lui dans les pieds dès qu'il baisse ■ épée. Quand il est détruit, fais pareil pour les roues.

### MEGAMAN II

Quand tu bats Heatman, utilise son pouvoir : maintiens B enfoncé jusqu'à ce que Megaman clignote un maximum, relâche B et ton tir sera plus puissant. Pour vaincre le vaisseau du Docteur Willy, très vite, transforme-toi en Heatman, maintiens le bouton B enfoncé jusqu'à ce que tu clignotes au maximum, puis lâche tout sur le vaisseau du Docteur Willy. ■épète cette opération et sélectionne Crashman, tire une seule fois dans la tête du Dr Willy et tu pourras affronter le robot de fin.

### SUPER MARIO BROS III

Dans la 1ère carte, ne ■ pas au champignon en bas à droite. Prends la Raccoon Suit, fais le ■ et le 4 ■ perdre. Une maison apparaîtra sur le panneau 3, elle contient une P.Wing. Au bateau du niveau 8, tu peux passer sous l'eau en faisant de la vitesse. Dans la dernière forteresse du Monde 4, ■ P fait apparaître des pièces formant une sorte de porte. Va au milieu, fais HAUT, et une longue ascension te rapportera 4 vies et plein de pièces. Dans la forteresse du Monde 7, ■ où ■ y ■ des pierres cassables. Commence par descendre l'escalier en pierre, détruis les pierres de la 1ère corniche, transforme les pierres en pièces ■ le Switch et descends tout en bas pour ramasser un maximum de pièces. Si tu as le temps, tu peux refaire cela plusieurs fois et arriver ainsi ■ 99 vies.

### ROBO WARRIOR

Pour passer à travers les murs et les obstacles, appuie sur START puis sur SELECT et B ■ même temps, puis tout en gardant ces 2 touches enfoncées, appuie sur START. Pendant le jeu, appuie sur SELECT et B, tu pourras passer à travers les murs. Pour avoir des ■■ infinies, prends la méga-bombe et le spider, appuie sur SELECT et mets le curseur sur la capsule d'énergie. Garde enfoncée la manette Haut-Gauche de la 2ème manette et appuie ■ le bouton A ■ la 1ère manette ■ fois. Après avoir ■ les armes infinies, choisis ton niveau ■ fais SELECT, puis ■ même temps HAUT, GAUCHE et SELECT

### GRADIUS

Prends les options d'armes, fais : PAUSE, HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, START. Prends-les et continue, fais hors de l'écran : GAME OVER, BAS, HAUT et 4 fois B, A sans appuyer sur START.

### STEALTH ATT

Depuis la 2ème étape jusqu'à la fin, fais des tonneaux ■ fin tout en tirant ■ canon. Tu économiseras tes missiles et tu auras plus de bonus après chaque mission.

### SUPER R-TYPE

Sélectionne ton niveau dans ■ shoot'em up : appuie pendant la présentation 3 fois ■ la flèche du HAUT, et simultanément sur R. Après avoir entendu ■ bruit, appuie sur START, fais PAUSE, appuie ■ A, R et SELECT. Sélectionne le niveau en utilisant la flèche HAUT et BAS. Pour décomposer les musiques, instrument par instrument, mets-toi sur SOUND TEST, choisis ■■ musique et écoute-la. En appuyant sur le bouton R (sur le dessus du paddle), de façon répétitive, tu verras tous les instruments (qui sont en ■ des voix sonores) qui disparaissent un ■ un.

### SUPER MARIO BROS 4

Une fois qu'un château est détruit, il paraît impossible d'y retourner. Si tu veux repartir dans le château détruit, appuie sur les boutons L et R.

### THE ADDAMS FAMILY

Va voir Morticia avec 66 vies : VLRG9. Quelques codes : 3 coeurs : &1J1N 4 COEURS : 31j12 5 COEURS : BGS10 PUGSLEY : 61#15 WEDNESDAY : 3Z1K9 FENSTER : 3GR10 GRANNY : BLS1T. Pour jouer avec 99 vies, ■ en "Mot de Passe" et entre le code suivant : 11111 (5 fois le chiffre 1). Au début de la partie, ton compteur sera à 00. Commence par te faire toucher par un monstre, et tu l'apercevras que tu as bien 99 vies. Pour récupérer ■■ maximum d'options : dans le manoir, au rez-de-chaussée, à gauche de la porte d'entrée, un passage secret situé juste en-dessous de la porte du 1er palier. Quand tu as perdu toutes tes vies et qu'on te propose de continuer la partie, avant de franchir la porte, ■ vers ■ gauche de l'écran et tu arriveras à une salle secrète où il y ■ 4 vies.

# Je m'abonne à BANZZAI

11 numéros + le pin's de Banzzaï

115 F au lieu de 130 F  
(175 F pour l'étranger)



DERNIERE OFFRE AVANT AUGMENTATION



IDÉE SYMPA!

As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzaï.



Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros.

Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan fri de mes potes lorsqu'ils le découvriront.

Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à :

**Service abonnement Banzzaï, 36 rue de Picpus 75012 PARIS**

Nom : .....

Je paye par  chèque bancaire ou postal

Prénom : .....

virement postal

Adresse : .....

(CCP Paris 1478991020 car j'habite ■ l'étranger)

Code Postal : ..... Ville : .....

Date : .....

Signature (des parents pour les mineurs)



**ZELDA II : ADVENTURE OF LINK**

Quand tu es près de Eyed Rock, vers le nord jusqu'à une . Dès que tu auras passé cette caverne, tu arrives dans une petite forêt. Sers-toi du marteau, détruis les arbres et tu verras la Ville de New-Kasuto. Essaie toujours de prendre le chemin le plus long quand tu es dans le labyrinthe qui mène au 4ème palais et tu éviteras de nombreux combats. Chaque fois que tu finis un palais, ne pose pas tout de suite la gemme et attends que tout tes niveaux soient au 6ème degré. Après, re-traverse les palais et pose les gemmes pour arriver au 8ème degré plus facilement. Si tu veux éviter un obstacle situé sur une case du terrain, rencontre un ennemi au moment précis ou tu rentres dans cette case. Après le combat, tu seras libre de quitter la case dans la direction qu'il te plaira. Pour obtenir la clef magique, va à New-Kazuto et fais l'incantation SPELL dans l'impasse. Le tonnerre trouve dans la ville fantôme, mais il faut d'abord aller chercher la croix dans le Palais 6. Ensuite, tu dois trouver Sage dans la ville fantôme, il te donnera le sort. Dans la 2ème quête, la flûte se trouve dans le niveau 2 (palais). Ce palais forme la lettre A, milieu il y a une noire. Mets-toi salle au-dessus et traverse le du bas comme un fantôme. Le radeau est dans le palais 4. Pour trouver BAGU, il faut explorer les bois au Nord-Ouest de Soria Town. Il te remettra une lettre te permettant de traverser la rivière.



**BALLON KID**

Si t'éclate un ballon, mets-toi sur une plateforme et appuie plusieurs fois la flèche du bas pour regonfler ton ballon, même si tu n'as pas de ballon, ça marche. Tu peux aussi le faire quand tu as 2 ballons.

**BARBOYLE'S QUEST**

Encore des codes : - Niveau 2 : F985WKWE. - Niveau 3 : 9HMSNEWC. - Niveau 4 : 627QKLUO. - Niveau 5 : GELYDYRC. Va dans chaque village avec 9 vies : - 1 : MAT5-LHDB ou BIVG-5PDX. - 2 : 9H6Z-TESP. - 3 : CNKI-ZTIX ou TPIL- ou NXAQ-TRZO. - 4 : IHAX-TJZC. - 5 : 8ISZ-EM7G. - 6 : D579-6TV ou C592-7YW8.

**BART SIMPSON**

Passes facilement les boys cachés dans les arbres : tourne leur le dos quand ils sont assez près de toi, lance un boomerang, retourne-toi et saute vite au-dessus de leur tête, ne t'éloigne pas trop lorsque le boomerang revient les frapper dans le dos, tu dois être là pour récupérer les 2 points de vie.

**DOUBLE DRAGON**

En mission 1, juste avant la salle d'Abobo, balance à coups de pied tes ennemis dans le trou. Dans la salle, fais des zigzags en diagonale d'un côté à l'autre de la pièce, donne des rafales de coups avant qu'Abobo soit près de toi. - Tue le Boss du monde 1 : donne toujours des coups de poing ou des coups de pied suivis coups de poing, ne termine pas l'attaque par un coup de pied, sinon il se baissera. - Tue le Boss du monde 2 : fais attention aux parades pirouette efficaces et rapides, mets-toi tout à gauche de l'écran, tout au bas, fais-le passer par-dessus ton épaule, il retrouvera au bord de l'immeuble, alors donne lui un coup de poing pour qu'il tombe.

**CASTLEVANIA II**

Quelques codes :  
 1. Bougie, Coeur, Coeur.  
 2. Bougie, Coeur, Coeur, Rond.  
 3. Bougie, Rond, Rien, Rond.  
 4. Coeur, Rond.  
 5. Coeur, Rond, Bougie.  
 6. Coeur, Bougie, Rond, Rond, Dracula, Rond, Coeur, Bougie, Coeur.  
 - Pour avoir 9 vies au lieu de 2 : Bougie Bougie, Coeur, Coeur. - Détruis les 4 châteaux : Coeur, Boule, Bougie, Rien. - Va à l'épreuve finale : Coeur, Bougie, Boule, Boule. - Bats-toi contre le dernier Boss : Boule, Coeur, Bougie, Coeur. - Une pièce secrète 1er niveau : droite du 1er tronc d'arbre coupé en 2, continue à monter à la corde, traverse un mur de briques, tu trouveras une pièce secrète pleine de pièces et d'armes.

**COMPLÈTE TA COLLECTION!**

Coche les numéros commandés

1 numéro : 15 francs  2 numéros : 27 francs  3 numéros : 37 francs  
 4 numéros : 46 francs  5 numéros : 55 francs  6 numéros : 64 francs  
 7 numéros : 73 francs  8 numéros : 82 francs

**BUBBLE BOBBLE**

Pour avoir les chaussures Turbo dès le 1er Monde, fais une bulle au centre du tableau, monte dessus jusqu'à que la bulle éclate, fais-toi tuer par les monstres. Recommence une nouvelle partie au 1er Monde et ton bonus sera les chaussures Turbo. Stages du jeu : 1 VLL1. 5 WLL1. 10 XGL1. 20 FGB1. 30 5GB1. 40 JGBF. 50 1GBF. 60 CGBF. 70 WGB3. 80 GGB3. 90 CGB3. KLBD.

**DRAGON'S LAIR**

Visite les sous-sols de l'ancre du dragon : IENSGGAA.

**GUN SMOKE**

Partis 300 bastos : à l'écran du titre, appuie A 4 fois, SELECT 4 fois, et DROITE 2 fois. Pour finir, appuie sur START.

**IRON SWORD**

Pour avoir toutes les armures dès le départ, voilà le mot de passe : PJTRTGHTGLNM

**FAXANADU**

Pour faire revivre les fontaines au moment de la quête, tu dois explorer une grande tour dans laquelle se trouvent un élixir, une source et un gourou qui donne la clef Joker. Voilà la solution à partir de l'écran de départ : - Gourou : va 3 fois vers la DROITE, 1 fois à GAUCHE, 1 fois HAUT et 2 fois à GAUCHE. - Elixir : 3 fois à DROITE, 1 fois à GAUCHE, 1 fois en HAUT, 2 fois à DROITE, 1 fois à GAUCHE, 1 fois en HAUT, 1 fois à GAUCHE, 1 fois en HAUT et 2 fois à DROITE. - Source : 1 fois à DROITE, 1 fois à GAUCHE, 1 fois en HAUT, 1 fois à DROITE et 2 fois HAUT.

**MINI OF OLYMPUS**

Pour avoir le vase de Troie : après avoir tué la sirène à l'aide de la harpe, reviens en Laconie et accroupis-toi sur les blocs de pierre la dernière ruine.

**KANUKI QUANTUM FIGHTER**

Au niveau 5-1 : tue les 2 premiers Squawkings Head à la dynamite, sous le 2ème tu trouveras une vie gratuite. Recommence jusqu'à ce que tu arrives à 9 vies. A la fin du jeu, après avoir battu le boss, chaque vie restante te rapportera 10000 points de bonus



**N°1**  
 - L'action  
 Replay  
 - Le test d'Art Alive  
 - Desert Strike, Astérix...



**N°2**  
 - Alisia Dragoon, Tazmania, Olympic Gold  
 - Le 3615 Konsole



**N°3**  
 - Batman, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tom & Jerry, Devilish



**N°4**  
 - Rock Around The Globe  
 - Thunder Force 4, Allen 3, Prince Of Persia



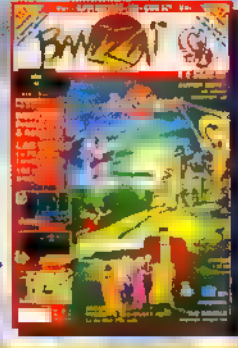
**N°5**  
 - Sonic 2, Mickey & Donald, GG Shinobi 2, Streets Of Rage



**N°6**  
 - Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2...  
 - Calendrier poster 93



**N°7**  
 - Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2...  
 - Calendrier poster 93



**N°8**  
 - Actraiser, Prince Of Persia, Addams 2, Super Swiv...  
 - Mario Paint, Le Miracle...



Coche les séries commandées

1 série : 10 francs  2 séries : 15 francs  
 3 séries : 20 francs  4 séries : 25 francs

*Déjà 4 séries de 8 cartes ont été publiées. Peut-être en as-tu raté une ?*

**Série 1 :** Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MasDonaldland, Prince Vallant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. **Série 2 :** Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. **Série 3 :** Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axelay, Street Fighter 2 (Ryu). **Série 4 :** Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axelay, Street Fighter 2 (Ryu).

J'ai découvert Supersonic trop tard, il me manque les premiers numéros pour compléter ma collection. Mais heureusement, je peux maintenant me les procurer en réglant ma commande par :

chèque, CCP  mandat-lettre

à retourner à :  
**La Boutique de Pressimage,**  
 210 rue du Faubourg St Martin - 75010 PARIS

Nom : .....  
 Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....

Signature obligatoire  
 (des parents pour les mineurs)





# NOS LECTEURS SE LA DONNENT ...

## (LA PAROLE)



quand même, répondre à ses autres questions :  
"Est-ce que Street Fighter II, Push over, Another world vont être adaptés sur Gameboy ?" SFII cela m'étonnerait grandement car la Game Boy aurait trop peu de possibilités sur ses touches pour tous les coups, Push over peut être, Another world...  
"Quand sort BC KID sur Gameboy ?" Il doit déjà être dans les magasins ! En tout cas Bravo pour ta petite BD, elle est vraiment cool !  
Benoit Priou, 59 Armentière.

Haaaaaaaaaaaaaaaa ça fait plaisir !  
Après un long mois de séparation héhéhé, enfin hop passons à notre courrier :

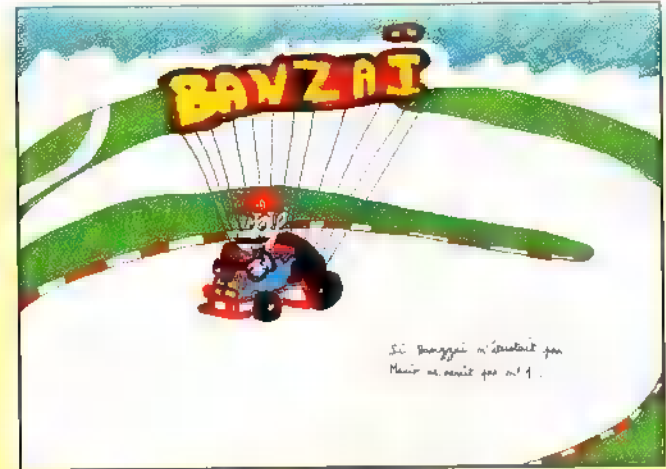
Vous vous rappelez de Malvina ? Si je suis sûr que vous vous en rappelez puisqu'elle avait fait plein d'éloges sur moi !! Hum ? bon enfin elle est complètement affolée : "Je viens d'apprendre sur France 3, que les jeux Nintendo et Sega allaient être supprimés, car il y a des enfants qui feraient des crises d'épileptie". Franchement Malvina, ces gamins là ils font vraiment n'importe quoi pour se rendre intéressant, tu crois pas ? Non sérieux, il est vrai qu'il va y avoir une enquête du ministère de la santé, pour savoir si ces crises d'épileptie sont vraiment dues aux jeux vidéo. Mais tu n'as pas trop à t'en faire, ils vont sûrement pas supprimer des jeux à cause de ça. Alors keep cool et stresse pas trop sinon tu risques d'en avoir une, crise d'épileptie.  
Millerand Malvina, 17 La Rochelle.

Ce mois-ci une lettre de Guadeloupe (c'est agaçant de penser qu'il y en a qui ont chaud, alors que moi j'ai la grippe), dans laquelle Fabrice demande que l'on présente des jeux Japonais sur Super Nintendo. Dans les news on t'en présente déjà pas mal, si tu parles des tests, là c'est pas possible car on ne parle que des jeux qui sont sortis en France (si c'est pour parler des imports parallèles, ça ne sert à rien puisqu'on ne les trouve pas partout). Quand à la 2ème partie de ta lettre : "J'ai vu un jeu d'arcade 'Art of fighting' qui est vraiment fantastique, et je voulais savoir si ce jeu serait adapté sur Super Nintendo ou Super Famicom ?"  
La société Takara qui s'occupe déjà de faire des adaptations devrait le faire dans le courant de l'année.  
Gotin Fabrice, 97 Guadeloupe.

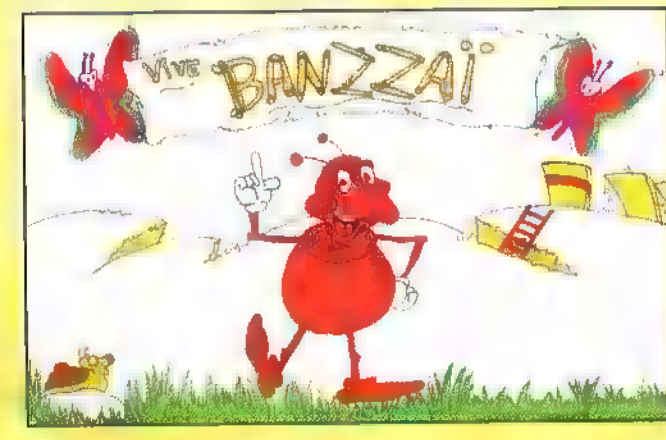
Benoit doit être content, avant même d'avoir reçu sa lettre je répondais à la plupart des questions qu'il se pose. Enfin, j'ai répondu dans le Banzai précédent !! Mais je vais quand même, sais-je bon

Haaa, regardez, ce mois-ci c'est la 2ème lettre d'une lectrice, de la Réunion en plus (grrrrrr elle aussi est au chaud pendant qu'on gèle !!!!). En tout cas elle aime pas les gens qui disent du mal de Banzai, elle veut même leur "démolir le visage". Quel tempérament !!!  
Super girl, la Réunion.

Quelques questions de Grégory, accompagnées d'un dessin pour se faire pardonner peut être ? "Fatal Fury et Mario Kart sont-ils des bons jeux ?" Oui, bien sûr cela dépend de tes goûts, mais même moi qui deteste les courses de voitures j'aime bien Mario Kart !! "Combien de fiches tu vas sortir pour Super nintendo ?" Autant que de jeux qui sortiront !! "Mettra-tu plus de pages pour la Super Nintendo ?" Comme je vous l'ai déjà dit, on met les jeux suivant l'actualité, donc si il sort beaucoup de jeux, on mettra beaucoup de pages dessins.  
Grégory, Orleans.



Rodolphe a une amie, c'est écrire son courrier en cours d'Anglais, mais nous notons quand même qu'il est gentil car dans sa lettre il dit de passer le bonjour à sa prof d'Anglais "ch'boudin", qu'est qu'il faut pas faire. Et le dessin tu l'a fais en cours de quoi hum ?? En tout cas il est pas mal du tout.  
Lenglen Rodolphe, 62 Saint Léonard.



Ha ! voici les dessins, le mois dernier je vous avais proposé un thème : LES SIMPSONS, malheureusement comme la poste s'est diaboliquement mise en grève je crois que les dessins des Simpsons seront le mois prochain, avec des prix à gagner pour les plus beaux.

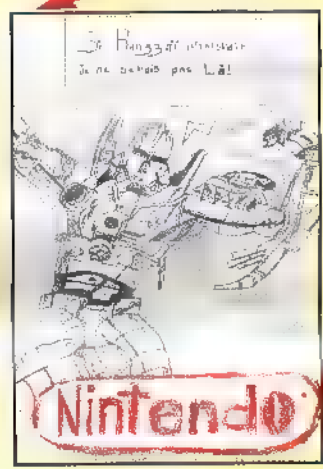


Et tant qu'on y est, le thème d'après sera : LES TINY TOONS. En attendant voici la livraison du moi :  
Julien Triadou, 75 Paris.

Haaa j'ai quand même eu un Bart !! Le voilà dessiné par Nicolas Roinat, 36 Chateauroux.

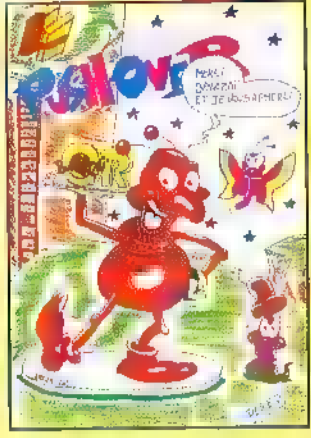


Touchard Sebastien, 37 Tours



Un avant goût du sujet du concours dans 2 mois :  
Romain Bussiere, Bellegarde en marche.

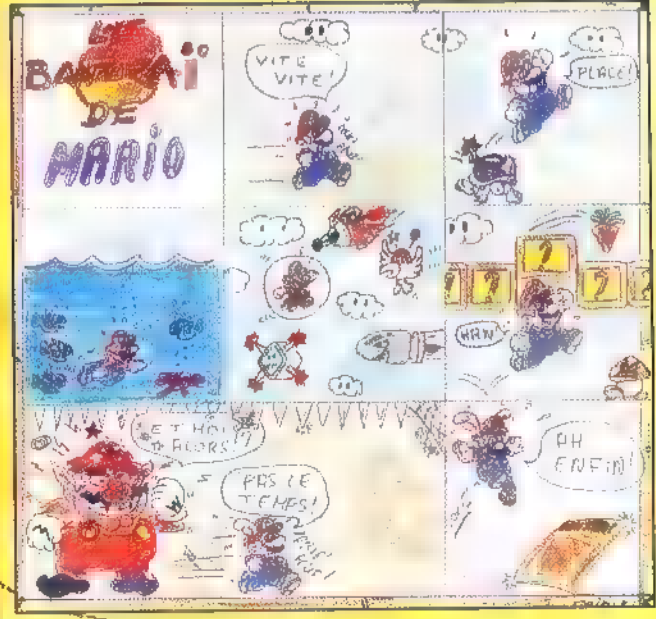
Celui-ci je le trouve vraiment bien, en plus son auteur va être fier, 2ème fois qu'il passe dans le journal !  
Juan Carlos Perez, 93 Bagnole



Lui c'est la totale, il m'envoie sa photo, un dessin et en plus il fait plein de compliments...  
Cambier Olivier, 93 Le Raincy.

Ho ? un poème ... Comme un oiseau éternel Qui s'envole dans les airs Un petit mot symphonique Aussi beau que magnifique "Banzai" !!  
Broquelaire Jean maro, 06 Cannes

Vous vous rappelez de Sangoku ?? Ben ce matin j'ai reçu une lettre de Végéta. Il est très poli et est moins menaçant que sort copain, il paraît qu'il a peur que je lui fasse la même chose qu'à Sangoku ?? Je crois pas lui avoir fait quelque chose de spécial ... enfin bref voici son dessin. Végéta, on sais pas d'où, peut-être 4ème galaxie à droite en sortant.









# LOISIRS AMUSEMENT ET BANZZAÏ ORGANISENT UN GRAND CONCOURS AVEC UN SUPER GROS LOT : UN FLIPPER !



ATTENTION ! DANS GÉNÉRATION 4 N°53 TU PEUX AUSSI GAGNER UN FLIPPER "ROBOT WAR" EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS.



POUR PARTICIPER, C'EST TRÈS SIMPLE, IL TE SUFFIT DE RÉPONDRE AUX QUESTIONS CI-DESSOUS ET DE NOUS RENVOYER, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT, À

**CONCOURS BANZZAÏ-FLIPPER**  
19 RUE HÉGÉSIPPE MOREAU 75018 PARIS

TES RÉPONSES AVANT LE 29 MARS 93, LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI.

- **QUESTION N°1 :**  
DE QUELLE MARQUE EST LE FLIPPER BOUNTY HUNTER ?
- **QUESTION N°2 :**  
COMBIEN Y A-T-IL DE PHOTOS DANS LA RUBRIQUE "ROCK AROUND THE GLOBE" DE CE NUMÉRO DE BANZZAÏ ?
- **QUESTION N°3 :**  
QUELS SONT LES JEUX PRÉSENTÉS DANS LES CARTES COLLECTORS DE CE NUMÉRO DE BANZZAÏ ?
- **QUESTION N°4 :**  
BANZZAÏ EST LE MAGAZINE DES CONSOLES NINTENDO, QUEL EST LE MAGAZINE DES CONSOLES SEGA ?
- **QUESTION N°5 :**  
QUELS SONT LES JEUX PRÉSENTÉS DANS LA RUBRIQUE "LE MOIS PROCHAIN" ?
- **QUESTION FACULTATIVE :**  
ES-TU INTÉRESSÉ PAR LES JEUX D'ARCADE (BORNES, FLIPPER, NEO-GEO...), ET AIMERAIS-TU RETROUVER UNE RUBRIQUE ARCADE DANS BANZZAÏ ? OU MIEUX, ACHÈTERAIS-TU UN MAGAZINE RÉSERVÉ AUX JEUX D'ARCADE ?



La société Loisirs Amusement, 2 avenue de Verdun  
95250 Beauchamp  
Tél : (16) 39 32 13 95 - Fax : (16) 1 30 40 81 48

vous propose des dizaines d'articles à prix réduits parmi lesquels des flippers neufs et d'occasions en excellent état, des billards, des Juke Box (Wurlitzer, Rock'Ola), des baby-foot...

Exemples de prix de flippers :

**Black Pyramid : 3200 francs - Vector : 2000 francs - Centaur : 6000 francs**  
**Rack'em up : 4000 francs - Royal Flush : 3500 francs**  
**Mr & Mrs Pacman : 3000 francs**

La société Loisirs Amusement vous propose aussi l'Arcade Machine (- de 2000 francs), une console permettant d'utiliser toutes les cartes Jamma (les cartes des jeux de café) : Street Fighter 2, Warriors Of Fate, Captain Comando... La vente des cartes Jamma neuves ou d'occasion est aussi assurée.

## Excalibur

ATTENTION !  
DANS SUPERSONIC  
N°8, TU PEUX  
AUSSI GAGNER  
UN FLIPPER  
"EXCALIBUR"  
EN PARTICIPANT  
AU GRAND  
CONCOURS.

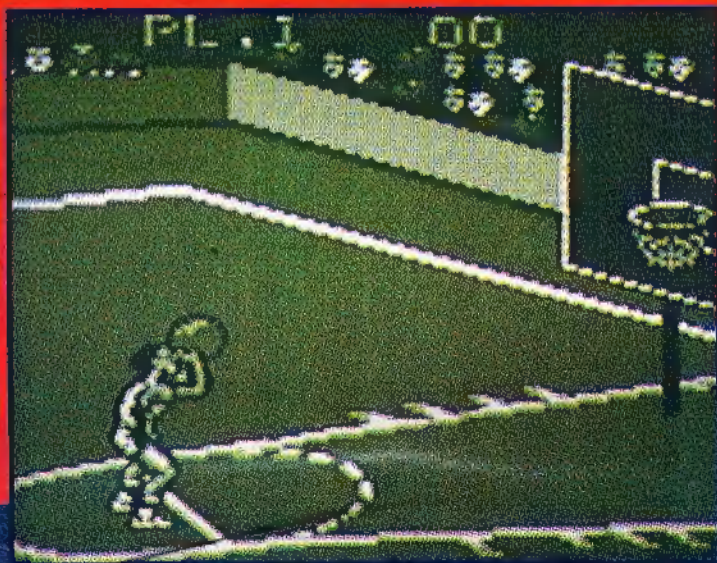






**TIP**  
*OFF*

TOUT L'ART DU BASKET SUR  
VOTRE GAME BOY !



Un moment de concentration avant  
le lancer franc...

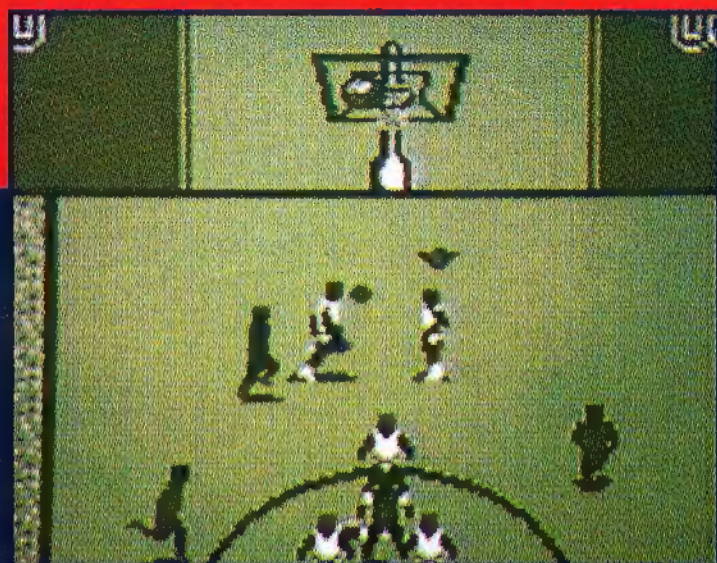


AVEC TIP OFF VOUS ETES  
TOUT DE SUITE PLONGÉ AU COEUR  
D'UN MATCH PASSIONNANT...

Les deux équipes pratiquent un véritable jeu de  
basket, avec de nombreux choix tactiques : trouvez  
la meilleure combinaison et vous pourrez smasher  
dans le panier !

Pour vous tenir en haleine, de nombreuses options  
vous sont proposées : Entraînement, Compétition,  
Technique, Lancers francs, mais aussi choix de la  
rapidité et du niveau de difficulté  
du jeu !

**TIP OFF, DU BASKET PROFESSIONNEL  
DE HAUT NIVEAU !**



Dans cette combinaison d'attaque, le joueur  
que vous dirigez est indiqué  
par une flèche.

36.15  
LUDI  
GAMES



NINTENDO The NINTENDO product  
seals and other marks designated as  
"TM" are trademarks of NINTENDO.

**Nintendo®**

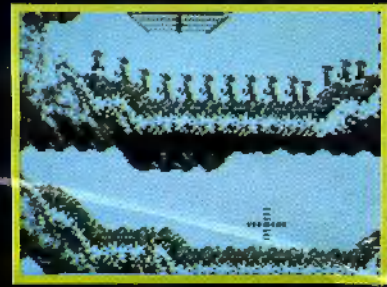
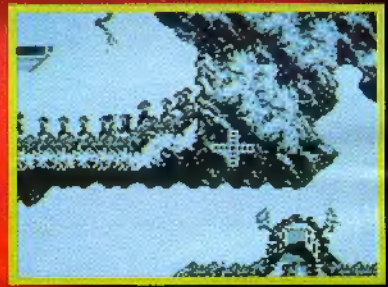


# FAITES VOS RESERVES DE PILES!

Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles. Le magazine GAMEBOY ACTION a dit: "LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."



Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:  
 \* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.  
 \* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

T I E S P R I S A U J E U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73